

O LIVRO DEPOIS DO LIVRO



COPYRIGHT© 2003 BY GISELLE BEIGUELMAN

EDITORA RESPONSÁVEL Renata Farhat Borges
COORDENAÇÃO EDITORIAL Noelma Brocanelli
REVISÃO Izabel Moraes Baio
PROJETO GRÁFICO Giselle Beiguelman
EDITORAÇÃO ELETRÔNICA João Bosco Mourão

Dados internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Beiguelman, Giselle
O livro depois do livro / Giselle Beiguelman. --
São Paulo : Peirópolis, 2003.

ISBN 85-7596-012-1

Bibliografia.

1. Leitura 2. Literatura 3. Internet (Rede de computadores) I. Título, 2003

03-4569

CDD-004.678

9 8 7 6 5 4 3 2 1



06 05 04 03



TODOS OS DIREITOS DESTA EDIÇÃO RESERVADOS À
EDITORA PEIRÓPOLIS

RUA GIRASSOL, 128 – VILA MADALENA
05433-000 – SÃO PAULO – SP
TEL. (55 11) 3816-0699 E FAX (55 11) 3816-6718
e-mail: editora@editorapeiropolis.com.br
www.editorapeiropolis.com.br

>Label	7
>Requisitos Mínimos	10
>Bookmarks	
>Instalação	17
>Bookmarks	
>Configuração	35
>Bookmarks	
>Reiniciar	59
>Bookmarks	
>Recursos Avançados	64
>Bookmarks	
>Sair	76
>Bookmarks	
>Leia-me.txt	82
>Código-fonte	84

Label

O Livro depois do Livro é um ensaio sobre literatura, leitura e Internet, escrito em dois formatos: website e livro. Contudo, essa operação não se faz por relação de complementaridade, mas, sim, pela de fricção, soma e intersecção.

A nomenclatura dos dois formatos foi propositadamente invertida. Enquanto a versão livro tem seus capítulos divididos com termos de computação (label, instalação, configuração e sair), a versão Web apropria-se dos recursos de organização dos impressos (índice, capa, colofon etc.), revalidando suas funções de localização e referência.

Inspirado no conto "O Livro de Areia", de Jorge Luis Borges, tem números negativos e exponenciais associados às páginas (como -1 e 0n) e recursos técnicos que impedem voltar às páginas lidas pelos botões de avanço e retorno do navegador.

Realizado em 1999, com o auxílio de uma Bolsa Vitae de Artes, o site foi lançado na exposição NET_CONDITION, realizada pelo ZKM (Museu de Arte e Mídia da Alemanha), a convite de seu curador, Peter Weibel.

O livro foi escrito entre 2002 e 2003, e sua estrutura contradiz as etapas de instalação de um programa, permitindo que os capítulos sejam lidos em qualquer ordem e como ensaios independentes.

O site do projeto fica em <http://www.desvirtual.com/thebook>. O livro inclui uma versão eletrônica, disponível em <http://www.cultvox.com.br> que dá acesso direto aos projetos comentados no texto.



Requisitos Mínimos

Não se pensa aqui sobre o fim do livro impresso. Isso não passaria de mais um capítulo da história apocalíptica que a indústria da informática vem elaborando nos últimos anos.

Narrativa messiânica, impõe um falso confronto entre fim e começo, estabelecendo polaridades entre as culturas impressa e digital que se valem de antinomias inexistentes.

Alimentadas pelas pressões do e-biz, essas supostas polaridades reiteram o já entediante bla-bla-blá sobre a grande teia que nos envolveria candidamente em uma aldeia global, prometendo um mundo plug & play que, a despeito de nossos desejos, ainda é o mundo do angustiante plug & pray.

As estratégias correntes da publicidade tomam o lugar do discurso crítico, criando um panorama transhistórico e transpolítico que constituiria um domínio informacional dentro do qual todos os fatos são esvaziados de significado, compondo um espaço global e midiático¹.

O discurso do marketing corporativo é convincente e uma gama de produtos e ferramentas promete, diariamente, revoluções nos modos de publicação, distribuição e pensamento que trazem sempre algo novo e que desterram tudo aquilo que lhes é anterior.

A lógica da novidade iminente draga não só o passado, mas o próprio presente, arremessando-nos em um estranho estado de expectativa de um pós-futuro que nunca chega, mas que se promete a milhões e milhões de potenciais usuários globais.

Recusando esse tipo de abordagem, interroga-se um contexto de leitura mediado por interfaces conectadas em Rede, discutindo projetos criativos

1. BAUDRILLARD, Jean. "In the shadow of the millennium. (Or the suspense of the year 2000)." In: *Ctheory*, 23 de setembro de 1998. http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=104.

que têm como denominador comum o fato de expandirem e redirecionarem o sentido objetivo do livro, permitindo pensar experiências de leitura pautadas pela hibridização das mídias e cibridização dos espaços (on line e off line).

Mas não se fala de um mundo da leitura sem pressupor uma leitura de mundo², e é inegável que o livro impresso seja ainda a referência central do universo da leitura on line e, por conseguinte, da forma como se estrutura essa leitura de mundo.

Tão estável e tão paradigmático é o livro impresso que não se conseguiu inventar um vocabulário próprio para as práticas de leitura e escrita on line.

Senão, vejamos...

As telas de qualquer site dispõem páginas, critérios biblioteconômicos de organização do conteúdo regem os diretórios, como o Yahoo, e a armazenagem de dados é feita de acordo com padrões arquivísticos de documentos impressos, seguindo à risca o modelo de "pastas e gavetas".

Isso não nos remete a um mero problema de erro de termos, mas a um problema epistemológico. A identificação do conteúdo on line com a página reitera a linearidade de uma história sobre o mesmo que se faz pelo apaziguamento das instabilidades.

Sabemos, conforme nos ensinou Michel Foucault, o quanto essa configuração é devedora do estabelecimento de padrões de ordem implicado pela continuidade do tempo e pelas relações de similaridade que constituíram as práticas simbólicas da modernidade, elaboradas no século 19, e da qual, todavia, ainda não saímos³.

2. LAJOLO, Marisa. *Do Mundo da Leitura à Leitura do Mundo*. São Paulo: Ática, 1994.

3. FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas. Uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

Talvez a metáfora do site (sítio), para designar a situação de não-localidade que estrutura o ciberespaço, esteja na raiz desse fenômeno de equívocos terminológicos que não são inconvenientes por serem errôneos, mas por mascararem a situação inédita de uma espacialidade independente da localização em um espaço tridimensional⁴.

Nem mesmo pode-se dizer que esse conjunto de metáforas opere com tamanho sucesso por aproximar distintos backgrounds e repertórios simbólicos, cumprindo a função de um ritual pedagógico de "transição" entre formações culturais distintas.

Como já salientou Loss Glazier⁵, um dos problemas conceituais mais elementares da Internet é que ela espelha com muito mais eficiência a perseguição da miragem da enciclopédia do que a da biblioteca.

O sucesso institucional da biblioteca, lembra o autor, está diretamente ligado ao fato de manter uma tensão entre a ordem externa dos livros, que ela estabelece, e a interna dos textos, que não domina, sendo que essa última contém e excede em tudo a primeira.

Já a enciclopédia corresponde à utopia de uma Internet em que todo conteúdo estaria ligado por uma infinita Rede de cross links (ou índices remissivos), cujo risco seria fomentar a perseguição de uma estabilidade totalizadora da massa de dados disponíveis.

A percepção desse tipo de situação não significa reconhecer que a Internet nada mais faz que incorporar um repertório cultural já existente. Recusa-se apenas o raciocínio por exclusão e por repetição.

Aposta-se aqui na possibilidade de uma cultura cíbrida, pautada pela

4. BERNERS-LEE, Tim. "The myth of name and addresses." In: *Axioms on Web architecture*, 1996. <http://www.w3.org/DesignIssues/NameMyth.html>.

5. GLAZIER, Loss Pequeno. *Digital Poetics - The Making of E-poetries*. Alabama: The University of Alabama Press, 2002. p. 60.

interpenetração de Redes on line e off line, que incorpore e recicle os mecanismos de leitura já instituídos, apontando para novas formas de significar, ver e memorizar.

São as zonas de fricção entre as culturas impressas e digitais o que interessa, as operações combinatórias capazes de engendrar uma outra constelação epistemológica e um outro universo de leitura correspondentes às transformações que se processam hoje nas formas de produção e transmissão dos textos, dos sons e das imagens.

Não se trata, portanto, de pensar uma "e-cultura" nos termos de um "tira-teima", das vantagens e desvantagens entre produtos digitais e impressos, chamando a atenção para seus perfis técnicos. Esse debate é inócuo porque permite eximir-se da reflexão sobre o processo de hibridização das mídias⁶.

Se é verdade que o livro impresso tende a transformar-se em um complexo digital multimídia, então não é só ele que desaparecerá, mas todas as outras mídias que lhe serão acopladas, como o vídeo e o áudio, que terão esgotadas suas qualidades de suportes de linguagens específicas⁷.

Nesse sentido, o que se impõe confrontar hoje é o desaparecimento dos critérios que permitiam ordenar, classificar e distinguir não só os distintos formatos discursivos dos textos, em função de sua materialidade (carta, jornal, documento de arquivo ou livro)⁸, mas as próprias especificidades entre as mídias sonoras, visuais e textuais que têm agora seus limites objetivos implodidos pela interface.

6. Sobre o processo de hibridização das mídias e o impacto da digitalização da cultura nesse mesmo processo, v. SANTAELLA, Lúcia. "Cultura das mídias." In: *Cultura das Mídias*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1996. pp. 27-49.

7. ECO, Umberto. "From Internet to Gutenberg." Conferência proferida em 12 de novembro de 1996. *The Italian Academy for Advanced Studies in America*. Columbia University: Nova York, EUA. <http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/internt3.htm>.

8. CHARTIER, Roger. "Morte ou transfiguração do leitor?" In: *Os Desafios da Escrita*. São Paulo: Editora Unesp, 2002. p. 109.

Mais do que falso problema, o debate sobre o suposto fim do livro impresso descarta a necessidade de compreender as transformações nas experiências de leitura que se abrem com a digitalização e sua potencialidade mais interessante: o fomento de uma cultura híbrida, em que se conectam Redes on e off line, promotora e promovida pelo diálogo entre as mídias e seus repertórios.

>Requisitos Mínimos >Bookmarks

BAUDRILLARD, Jean.

"In the shadow of the millennium. (Or the suspense of the year 2000)"

http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=104

BERNERS-LEE, Tim.

"The myth of name and addresses"

<http://www.w3.org/DesignIssues/NameMyth.html>

ECO, Umberto.

"From Internet to Gutenberg"

<http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/Internt3.htm>

RAMPA
IMOR
ORAUA
EIME
ISNE
ROOL
OCOE
ROEIX
BNU
IHMA
BEAS
LCGL
IHE
OME
EED
ENED
CEUD
ROM
NFCH
AUA
ONNS
OCJU
RIUM
GON
ANEN
NADO
ICOU
EOR

Instalação

A aposta em uma cultura híbrida (pautada pela interconexão de Redes on e off line) não é em uma nova indústria capaz de substituir meramente velhas tecnologias por outras. O desenvolvimento desse novo horizonte de leitura, que o mundo cibernético promete e a proliferação dos dispositivos móveis corrobora, impõe que se pense em que queremos dos textos, da memória e das próprias tecnologias de conhecimento.

Sim, é verdade. A longa história da leitura e da cultura escrita mostra que as revoluções nas práticas são muito mais lentas que as tecnológicas, e é suficiente lembrar que novas formas de ler não sucederam, imediatamente, nem foram simultâneas à invenção da imprensa.

Contudo, não se pode negar também a originalidade que diferencia as transformações que hoje se processam das ocorridas em outros períodos. Enquanto no passado elas eram desconjuntadas, hoje ocorrem de forma integrada, implicando, a um só tempo, novas técnicas de produção dos textos, novos suportes de escrita e novas práticas da escrita¹.

Essa revolução não se processa sem que se modifiquem também as práticas políticas, semióticas e jurídicas que interpõem e se associam à leitura e à escrita.

O que está em jogo é a necessidade de engendrar não só repertórios capazes de transcender o formato do códex e a cultura material da página, como as únicas possibilidades para a exposição de idéias, mas também suas funções simbólicas, como as de suporte de memória, e econômicas, como o valor material da autoria.

Entretanto, nossas concepções de texto e textualidade estão, todavia, tão profundamente relacionadas ao próprio livro-objeto, que qualquer modificação

1. CHARTIER, Roger. *op. cit.*, 2002. p. 113.

paradigmática na sua forma parece ameaçar a estabilidade de nossas representações do conhecimento².

Se uma certa metafísica clássica ainda é subjacente aos nossos regimes de leitura (impressa) e à inteligência ontológica da subjetividade, como presença a si, faz-se, então, mais do que urgente pensar o fechamento do livro como condição de abertura do texto³.

Um texto que agora se dá a ler em um meio que é também o meio em que se escreve e, muitas vezes, no qual também se publica, agenciando um processo de reciclagem do conhecimento em uma escala sem precedentes, confundindo as práticas da escritura e da leitura.

Um texto que se transmite em um fluxo de dados contínuo e que demanda pensar um contexto de leitura líquida que não responde ao desenho retangular da janela do monitor nem ao enquadramento da página.

Redefinem-se não só as experiências de leitura, mas os lugares de leitura, porque se tornam agora relativas as diferenças entre texto, imagem e lugar, muito embora a metáfora da tela com a página mascare essa situação inédita.

Não importa se o que é visto é texto ou imagem. O que pode ser lido, visto ou escutado depende de uma rota textual de endereçamento que não reside na tela, mas que faz o texto se confundir com a noção de lugar e transforma a imagem e o som em um dado da escrita.

Como exemplo desse processo de recombinação, basta lembrar da corriqueira mensagem "404 - Not found" que indica um erro de digitação na localização do que se procura ou uma descrição de rota que não se realizou.

2. BRODY, Florian. "The medium is the memory." In: LUNENFELD, Peter (org.). *The Digital Dialectic*. Cambridge: MIT Press, 1999. p. 148.

3. DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 1973. pp. 20-32 e "Elipse". In: *A escritura e a diferença*. São Paulo: Perspectiva, 1971. p. 73.

Olhando o código de qualquer documento disponível na Web, é fácil concluir que a Internet não passa de um grande texto, um imenso sistema de endereçamento que opera a desconexão entre a interface e a superfície, aprofundando a "desobjetificação" dos suportes de leitura.

Impasse recorrente da criação on line, a confusão conceitual em torno dessas noções (de interface e superfície) atravessa inúmeras instâncias institucionais e mercadológicas⁴ e mostra que não se conseguiu incorporar ainda a lição dada por Magritte em sua famosa série de quadros de cachimbos, produzidos entre 1928 e 1956.

Um dos traços mais desconcertantes desses quadros é sua incrível simplicidade "Ceci n'est pas un pipe" (Isto não é um cachimbo): isto é uma representação de um cachimbo, anuncia-se em todos.

As imagens traem, pontificia-se no título que transforma a série em conjunto e anima a fricção e a pulsação das distâncias entre representação e ausência, palavra e figura, pintura e escritura, palavras e coisas⁵.

Trata-se da história de um caligrama desfeito, escreveu Foucault⁶, uma tautologia às avessas em que a distância entre o texto e a imagem era intencionalmente imposta em um jogo de negações, que confrontava a redundância do mero transporte de sentidos, pondo em evidência a fragilidade do olhar do voyeur_superficial_em relação ao do leitor_pluridimensional.

4. A discussão sobre os aspectos institucionais e mercadológicos da confusão entre superfície e interface, apesar de relevante, foge dos limites deste ensaio e foi debatida, mais detidamente, em outro trabalho da autora: "Ceci n'est pas un nike" (<http://www.desvirtual.com/nike>), desenvolvido para a 25ª Bienal de São Paulo e fruto dos diálogos com Christine Mello, curadora desse módulo na exposição. Sugere-se também aos interessados no assunto a entrevista realizada com Cristhiane Paul, curadora gde novas mídias da Bienal 2002 do Whitney: "Qual é o lugar da webarte?". *Trópico*, fevereiro de 2002. http://www.uol.com.br/tropico/novomundo_9_597_1.sh1.

5. GUINZBURG, Carlo. "Representação. A palavra, a idéia, a coisa." In: *Olhos de Madeira (nove reflexões sobre a distância)*. São Paulo: Cia. das Letras, 2001. pp. 85-103.

6. FOUCAULT, Michel. *Isto Não É um Cachimbo*. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1989. pp. 19-36.

Atualizada, a ironia dos cachimbos de Magritte poderia forçar o questionamento da Web, como um adendo do monitor e/ou epifenômeno do computador, e permitir que se pensassem em outras formas de leitura que não seriam mais pautadas por uma semiótica restrita às relações de contigüidade e semelhança⁷.

Entre outras transformações, permitiria, possivelmente, que nos libertássemos da tirania das metáforas e analogias que esvaziam a possibilidade de pensar o mundo polissêmico, entrevisto por Umberto Eco, quando refletiu sobre a necessidade de uma "arte do esquecimento" em contraposição às técnicas de memorização desenvolvidas na Idade Média e na Renascença.

Pautadas por ligações diretas, como as das cartilhas que associam o "J" à jarra e o "B" à barriga, essas técnicas são ainda amplamente utilizadas e definem alguns limites de nossa capacidade de significar, atrofiando a aptidão para pluralizar os sentidos e bloqueando um exercício de construção de representações mais próximo das ambigüidades e multiplicidade de respostas do regime simbólico da taquigrafia.

É nesse horizonte imaginário que são possíveis associações como a do livro com o e-livro, da página e o que se apresenta na tela, entre sites (sítios) e o conteúdo que está on line, engessando o debate nos limites dados pela ontologia: a máquina que recebe o conteúdo (o computador, por exemplo) e a superfície de leitura (a tela ou a página)⁸.

Se, por um lado, limitam a discussão ao determinismo do suporte sobre o conteúdo, por outro, impõem que se tratem as diferenças como momentos de uma ordem linear e progressiva em que o novo implica a superação do que lhe foi anterior.

7. ECO, Umberto. "Un art d'oublier est-il concevable?" *Traverse*, 40, abr. 1987, p. 126.

8. CASATI, Roberto. "What the Internet Tell us About the Real Nature of the Book." http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=printable&ConfText_ID=6.

A riqueza da criação cultural contemporânea, no entanto, reside em sua capacidade de se realizar nas (e a partir das) intersecções entre as linguagens. A complexidade dos projetos criativos demanda cada vez mais a diversidade de interfaces, e, nesse sentido, a referência a *The Tulse Luper Suitcase*⁹, de Peter Greenaway, é aqui quase obrigatória.

Trata-se de "uma história pessoal do Urânio". Começa em 1928, com a descoberta desse elemento radioativo no Colorado, e termina em 1989, com a queda do muro de Berlim. Conta as aventuras de um homem, Tulse Luper, escritor e projetista que passou sua vida preso em várias partes do mundo, a partir do conteúdo de 92 malas encontradas em diversos lugares.

Afinado com o estilo já característico do autor, é um projeto enciclopédico, mas que responde ao estímulo das novas linguagens visuais. Greenaway diz que é realizado em cinco mídias diferentes (cinema, televisão, Internet, DVD e livro) porque seu porte e abrangência demandam novas formas de apresentação.

Não se trata do famoso "veja o filme, leia o livro e assista ao making of", mas, sim, de um projeto "entre" mídias, cada qual com suas especificidades.

O que se coloca no centro de *The Tulse Luper Suitcase* são os cruzamentos de linguagem que se fazem pela integração e desintegração de diferentes suportes e interfaces de leitura.

Isso aparece com mais nitidez em *Tafel (Quadro-negro)*, de Frank Fietzek (1993/94), que trata justamente das relações entre suportes de escrita e contextos de leitura.

Nessa obra, um monitor é colocado sobre um velho quadro-negro escolar de 4 metros de comprimento. O monitor está entre dois trilhos e é ligado a

9. GREENAWAY, Peter. *The Tulse Luper Suitcase*. <http://www.tulseluper.net/>.

um computador. Pode-se mover o monitor horizontal e verticalmente. No quadro, foram escritas a giz e apagadas frases sobre as relações memória/texto/representação.

Essas frases foram fotografadas e digitalizadas antes de serem apagadas. Quando se passa o monitor sobre um ponto em que antes havia algo escrito, as frases reaparecem, porém reorganizadas pelo computador¹⁰.

É essa capacidade de reorganização do conteúdo, feita pelo leitor, agora engrandecido pelo poder de hibridização do meio, a Web, que dá força a *NIO*¹¹ (2001) de Jim Andrews.

Trabalha-se aí com o conceito de "fusão dinâmica" que aponta para novas formas de literariedade. Formas essas que são agenciadas por um processo de letramento expandido, preparado para a leitura de linguagens a um só tempo cinematográficas, videográficas, textuais e sonoras.

NIO opera com 16 camadas de áudio que podem ser manipuladas pelo leitor-ouvinte e põe em questão, o tempo todo, os limites e as fronteiras que permitiam objetivar as diferenças entre música, literatura e vídeo, acirrando o debate sobre o hibridismo no contexto da cultura digital.

*Filmtext*¹² (2002), de Mark Amerika, maximiza essa discussão. Concebido para a Web, papel e Palm, problematiza o que chama de "cinescritura", uma escrita multiforme e multiuso que estaria no cerne de uma "cultura pós-apocalíptica".

Estruturada como um game, tem cinco níveis de navegação e o eixo de movimentação centrado em camadas luminosas (o "pensamentógrafo") que exploram as superfícies videográficas.

10. A obra pertence à coleção do ZKM (Alemanha) e há um vídeo de 1' sobre este trabalho no site do artista. http://www.f-fietzek.de/works/tafel_eng.html.

11. ANDREWS, Jim. *NIO*. <http://webartery.com/nio/>.

12. AMERIKA, Mark. *Filmtext*. <http://www.markamerika.com/filmtext/>.

Gravado no Japão, nos EUA e na Austrália, *Filmtext* se passa em lugar nenhum e em todas as mídias possíveis simultaneamente, questionando, com o auxílio do agente alienígena que se personifica no pensamentógrafo, o que significa ser humano hoje.

Entremeado de textos escritos como se fossem ações programadas no Flash (software para realização de produtos multimídia), amplifica a discussão sobre a poética da linguagem de programação¹³, criando um interessante jogo de remissões entre comandos e resultados e códigos de produção e de comunicação.

Para além da sofisticação técnica e estética, *Filmtext* anuncia-se como marco de uma prática escritural que se faz pela interpenetração dos formatos vernaculares e algorítmicos, apontando para novas interfaces de leitura.

Exercício de fusão entre códigos e linguagens, essa prática escritural híbrida revela-se também pela capacidade de atualização e reciclagem de antigos formatos narrativos, como ocorre em *The Jew's Daughter* (2000), de Judd Morrissey, e *What We Will* (2001), do poeta e sinólogo inglês John Cayley¹⁴.

Utilizando apenas texto e páginas brancas, Morrissey conseguiu uma proeza louvável: reverter a própria natureza do hipertexto e, com isso, reinventar a idéia de página e a estrutura narrativa.

Ao clicar nos links, o leitor não sai do lugar, porém promove um novo arranjo da composição, alterando o conteúdo dos parágrafos e abrindo as frases a novas seqüências.

13. Um exemplo interessante desse tipo de investigação é o concurso de poesia escrita em linguagem Perl que desafia, desde 2000, programadores a traduzir poesias para essa linguagem. Para mais detalhes, v. *The 2nd Perl Poetry Contest*, <http://www.perlguy.com/contest.html>, e os artigos do organizador do evento, Kevin Meltzer, no *The Perl Journal*, v. 5, n. 4, 2000, e v. 5, n. 5, 2001, respectivamente, In: <http://www.samag.com/documents/s=1131/sam0504012/> e <http://www.samag.com/documents/s=1337/sam05050005/tpj0505-0005.htm>.

14. MORRISSEY, Judd. *The Jew's Daughter*. <http://www.thejewdaughter.com/>, 2000. e CAYLEY, John. *What We Will*. <http://www.z360.com/what>, 2001.

Com isso, impõe um ritmo de leitura que parece fluir em um meio líquido, recondicionando a narração literária para muito além do convencional formato de "marcha de palavras", inventando um processo de interação com o conteúdo somente possível no meio digital.

Já *What We Will* (exploração confessa e assumida do formato Quick Time VR, da Apple, que permite vistas panorâmicas a partir de diferentes ângulos e posições dentro de uma mesma imagem) é uma narrativa não-linear que demanda navegação dentro de dois panoramas superpostos.

O panorama que ocupa o quadro superior da tela põe o observador na posição de controle do relógio da catedral de St. Paul, em Londres. Além de dar uma visão privilegiada da cidade, é a chave para entrar na narrativa, também panorâmica e interativa, que se passa no quadro inferior.

Nessa porção inferior, bem maior que a outra, entra-se no mundo cotidiano dos personagens, penetrando nos seus quartos, nas estações de metrô que utilizam e compartilhando seus momentos de hiato entre atividades, contemplando a cidade dos terraços da Tate Modern.

Só a qualidade das imagens já garante a visita, mas *What We Will* é mais que perícia e bom gosto. É invenção narrativa e, acima de tudo, narrativa sobre o tempo exemplar. Isso porque é tão passível de fruição linear como não-linearmente.

Siga o encadeamento do relógio ou crie sua própria sequência de acontecimentos. Dispare o som e novas articulações, clicando em envelopes que aparecem em todas as cenas, nem sempre fáceis de encontrar (é preciso explorar os vários sentidos dos fotogramas para achá-los).

O que está em pauta aqui é a capacidade de reinvenção da cronologia pela linkagem das imagens sucessivas. Não se trata apenas de criar um jogo interessante de planos, que incluem a exploração de técnicas pré-cinematográficas — os panoramas — em um ambiente pós-cinematográfico — a Web.

Trata-se de usar e abusar daquilo que confere especificidade à imagem digital: sua possibilidade de ser mapeável, de incorporar comportamentos e ações, transformando-se em imagem-interface, recuperando procedimentos e atualizando a linguagem e os códigos visuais no contexto híbrido da Internet.

Interfaces essas que estão no centro de *Entre*¹⁵ (2001), CD-ROM criado pela dupla de designers brasileiros Rafael Lain e Angela Detanico, que nos faz pensar que se pode ousar um pensamento não-fonético como matriz de novas práticas culturais.

O nome do CD, *Entre*, traz já no seu título algumas das suas características. É um convite e um desafio. Convite porque nos chama a não pensar em mais nada além de explorar seu universo. Um desafio porque nos faz, a todo momento, titubear ao tentar defini-lo.

Trata-se de um projeto que fica entre a escrita e a fala, entre a música e o desenho, entre a letra e o dígito. Sem explicações, dá ao leitor duas possibilidades: tocar imagens, desenhando com sons, utilizando, aleatoriamente o teclado do computador, ou instalar uma série de fontes criadas por Rafael Lain.

No primeiro caso, escolhe-se um fragmento de um dos desenhos dos autores que vêm encartados como minipôsteres junto com o CD. Ao iniciar a digitação, novas formas começam a ser processadas, ao mesmo tempo em que se compõe uma trilha, dando cor ao áudio e som aos traços.

Apesar de parecerem composições musicais, os sons dados à reconstrução pelas imagens são, originalmente, produzidos com um programa (o kinky beep) para criação de indicações sonoras de rotinas e/ou problemas do sistema operacional dos computadores (como o anúncio de chegada de e-mail ou erro de processamento).

15. *Entre*. São Paulo: Fêmur, 2001. Para o download de algumas fontes e versão condensada do CD-ROM, acesse <http://www.femur.com.br>.

Evita-se, assim, uma audibilidade harmônica e tonal. Entretanto, não é só esse campo entre o áudio e a visão que interessa aos designers. As fontes também sofrem um tratamento rigoroso para que se posicionem nesse universo de fronteiras porosas em que se interceptam tipografia, imagem e som.

Das 26 fontes disponíveis no CD, 14 são não-fonéticas e explicitam essa constelação que se impõe como um exercício de recombinação de linguagens. Isso porque levam ao limite a idéia de que "há ritmo desde que ocorra passagem transcodificada de um para outro meio", conforme definiram Deleuze e Guattari em *Mil Platôs*.

Um axioma que é explorado exaustivamente na fonte "Utopia", feita com miniaturas de projetos de Oscar Niemeyer, como o Memorial da América Latina (SP) e o Palácio da Alvorada (Brasília), e ícones dos resultados da falta de planejamento que prevalece nas grandes metrópoles brasileiras.

Às letras maiúsculas ficaram reservadas as belas linhas que tornaram a arquitetura de Niemeyer internacionalmente conhecida. Às minúsculas, placas que remetem a congestionamentos sem fim, grades que pretendem impedir a ocupação dos viadutos pelos sem-teto, entre outros signos de nosso horror urbano.

Propositadamente, as letras minúsculas foram construídas em quadros mais largos do que as maiúsculas e, por isso, quando digitadas em conjunto, seguindo as regras básicas da ortografia, fazem com que as minúsculas (os dejetos urbanos) subam, literalmente, em cima das maiúsculas (as formas da arquitetura modernista).

Emerge daí um texto visual que consegue imprimir tensões urbanas às frases sem apelar a qualquer recurso vernacular, formatando um tecido social sujo, em que o impasse entre o rigor e a beleza da arquitetura modernista e sua fragilidade para enfrentar o descontrole do crescimento urbano tornam-se a chave de leitura de parte de nossa história recente.

Misturando referências diversificadas, que vão de Zuzana Licko (tipógrafa do famoso estúdio californiano Emigre) ao traçado revolucionário de El Lissitzky,

Entre é um CD que desincumbe o design de qualquer função suplementar¹⁶.

Não se desenha aqui apenas o que não se pode dizer com palavras. Tampouco, dá-se à escrita uma função de mediação entre a natureza e a razão. As relações não são de convenção. Antes, fazem pensar que a conjunção das práticas da informação, da cibernética e das ciências humanas conduz a uma profunda subversão da função da escritura como mero transporte da fala e da própria letra que se libera, definitivamente, da palavra pela recusa do fonema¹⁷.

Libertação das convenções e repertórios de leitura consolidados pelo livro impresso que, no caso de Silvia Laurentiz, se definem pelo desafio da estrutura da página e questionamento das estratégias de tradução entre mídias¹⁸.

Poucos artistas souberam enfrentar, no campo das mídias digitais, os desafios implícitos na idéia de tradução como transcrição, conceituada por Haroldo de Campos, com a complexidade que ela introduziu em *Econ* (1998), realização em ambiente tridimensional a partir de "O Eco e o Icon", do poeta E. M. e Castro¹⁹.

Laurentiz recodificou o poema criando uma arquitetura sintática especial no ambiente composto com linguagem VRML²⁰, evocando a plasticidade das

16. Sobre a lógica do suplemento, v. DERRIDA, Jacques (1973), *op. cit.*, pp. 173-193.

17. Idem, pp. 1-32 e BARTHES, Roland. "O Espírito da Letra". In: *O Óbvio e o Obtuso - Ensaios Críticos III*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990. pp. 93-96.

18. Os processos de tradução entre mídias foram um dos traços mais marcantes da produção brasileira nos anos 80 e 90 e resultaram em uma prática metodológica ricamente teorizada por Julio Plaza em *Tradução Intersemiótica* (São Paulo: Perspectiva, 1997). Nesse contexto, destacaram-se os projetos do próprio Julio Plaza em videotexto e painéis eletrônicos e as transcrições de poemas concretos de Augusto e Haroldo de Campos, Décio Pignatari e Arnaldo Antunes para vídeo. A discussão específica sobre vídeo e literatura no Brasil foi feita pela autora em "Livrídeos (Vídeo e Literatura no Brasil nos anos 80 e 90)", a ser publicado em MACHADO, Arlindo, *Made in Brasil*, Itaú Cultural, 2003. Fonte referencial sobre o tema é o projeto de Ricardo Araújo, publicado em ARAÚJO, Ricardo. *Poesia Visual - Vídeo Poesia*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

19. <http://www.pucsp.br/pos/cos/interlab/in4/entrada1.htm>.

20. VRML (Virtual Reality Modeling Language) é uma linguagem para descrição de seqüências de imagens tridimensionais e interativas.

regras compositivas da sua programação (posição, forma e cor) e redistribuindo-as em diferentes zonas sonoras.

O poema não é apenas revisitado, mas recriado, ganhando novos sentidos ao mesmo tempo em que reforça seus sentidos originais e os expande nos termos de informações relacionáveis.

Poderia, sem dúvida, ter como epígrafe uma das mais bem-acabadas peças poéticas da literatura digital, "Nós não entendemos Descartes", de André Vallias, que aparece entre as inúmeras janelas de seu *A Leer* (1997)²¹.

Poética do diagrama em aberto que, de acordo com o autor, seria um dos formatos possíveis para a leitura que responde à sociedade telemática, *A Leer* é um longo "work-in-progress" que mistura diferentes idiomas (espanhol, português e alemão), textos de diversos autores, sons e signos, compondo um profundo exercício de exploração das direções, durações e limites das práticas poéticas e de leitura on line que retoma e atualiza o trabalho seminal do poeta norte-americano Jim Rosenberg²².

Em sua série de diagramas, Rosenberg desestabiliza o universo do livro concebendo o texto como matéria pura que abstrai suas funções formalizadas, substituindo unidades figurativas por unidades micrométricas.

As linhas compõem aí traços acidentais e rompem a organização ótica, a figuração, para introduzir possibilidades de leitura instáveis que não funcionam para representar um mundo pré-existente, como o conceito de diagrama deleuziano sugere, mas propor um contexto de desequilíbrio permanente²³.

21. <http://www.refazenda.com.br/aleer/>.

22. ROSENBERG, Jim. *Diagrams Serie 5*.
http://www.well.com/user/jer/d5/d5_Intro.html.

23. Sobre o conceito de diagrama, v. DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: Logique de la Sensation*. Paris: Ed. de la Différence, 1981 e *Foucault*, Paris: Ed. Minuit, 1986. A tradução utilizada aqui baseou-se na de Nelson Brissac e em seus estudos sobre procedimentos diagramáticos.
<http://www.uol.com.br/artecidade/diagramas.tx01.htm> e seguintes.

Seria ingênuo, no entanto, acreditar que esse agenciamento de novos pressupostos de leitura é decorrente de sua aderência ao ambiente da tela. O que se coloca no centro dessa discussão é a competência do texto em desvestir-se da malha de sua superfície para se impor como interface de leitura.

Uma discussão que foi problematizada por Eduardo Kac ao traduzir o poema "Não!" do formato impresso para um letreiro eletrônico, propondo diferentes leituras na tela e na página, fazendo com que o leitor tivesse a impressão de não estar lendo o mesmo poema.

Criado em 1982, "Não!" foi publicado em 1983 no livro *Escracho* (um livro de artista que hoje pertence à coleção do MoMA, de Nova York). No impresso, o texto aparece verticalmente e é escrito com pontos, sugerindo o formato dos letreiros eletrônicos _ em um arranjo entrecortado por linhas em branco e com quebras de palavras que não obedecem às regras gramaticais _ impondo paradas bruscas e reforçando a afirmação central desse haikai hi-tech que dizia:

OPOETAESS

ECARASEMP

REVAIDCA

RACONTRAO

CORODOSIM

Esse poeta, certamente, foi de encontro ao coro do sim, desfazendo as identidades entre a página e a tela. Aquilo que se apreendia pela unidade gráfica do poema no meio impresso, pelo jogo de espaçamentos (visuais e vernaculares), comportava-se de forma completamente distinta no letrreiro eletrônico, onde foi disponibilizado horizontalmente, e o texto movia-se da esquerda para a direita, em blocos, com espaços vazios de aproximadamente 1 segundo entre cada bloco²⁴.

O espaçamento, que antes remetia ao truncamento/agenciamento da leitura, era reconfigurado pela dialética do delay/replay, criando uma situação de atrito entre plataformas, que chamava a atenção para o que Katherine Hayles definiu sob o conceito de "tecnotexto": a obra literária que interroga a tecnologia de inscrição que a produz, mobilizando loops reflexivos entre seu mundo imaginário e o aparato material que incorporou essa criação como presença física, transformando-a em interface²⁵.

Um pressuposto que parece nortear "The Dreamlife of Letters" (1999), de Brian Kim Stefans. Nesse longo poema, o abecedário é o protagonista de um discurso animado sobre as novas dimensões da escrita concretista que se dá a ler na interface mediada pela tela²⁶.

Não necessariamente há o apelo às novas mídias, quando se reflete sobre o papel da interface na leitura, como talvez os exemplos de Eduardo Kac e Brian Kim Stefans sugiram. *Writer's Block*, de Sheryl Oring (1999), é explícito quanto a esse quesito.

Para entender seu trabalho, é preciso lembrar que, no dia 10 de maio de 1933, aproximadamente 40 mil pessoas participaram de uma gigantesca

24. KAC, Eduardo. "Não!". A instalação foi realizada na mostra individual do artista *Eletropoesia*, Centro Cultural Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 1984. <http://www.ekac.org/no.html>.

25. HAYLES, N. Katherine. *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press, 2002. p. 25.

26. STEFANS, Brian Kim. "The Dreamlife of Letters". http://www.arras.net/RNG/flash/dreamlife/dreamlife_index.html.

queima de livros promovida pelos nazistas na Bebelplatz, em Berlim. Obras "degeneradas" de Berthold Brecht e Nelly Sachs, entre muitos outros, foram destruídas em um dantesco monumento ao terror.

No dia 10 de maio de 1999, Oring, jornalista e produtora cultural alemã, instalou uma jaula na mesma praça, cheia de máquinas de escrever dos anos 20 e 30. Outros engradados, de tamanhos diferentes, foram espalhados pela cidade, resultando em um silencioso e poético libelo contra a censura²⁷.

Escultura social, *Writer's Block* é um memorial vivo sobre as dimensões políticas do universo da leitura. Dispensa a presença física do livro em si, porque seu questionamento transcende a dimensão técnica do suporte.

É algo maior, mais próximo da gama de problemas envolvidos no drama de D. Quixote, o inesquecível "hidalgo de la Mancha". Sustenta o reconhecimento do vínculo entre o mundo da leitura e a leitura do mundo, trabalhando o livro como interface de conhecimento e explorando com sofisticação suas dimensões políticas.

Relaciona-se com os projetos discutidos anteriormente não por proximidade técnica ou tipológica. Nenhum desses trabalhos permitiria aproximações sequer temáticas. São trabalhos artísticos de diversas naturezas e com recortes muito particulares.

Contudo, têm como denominador comum o fato de expandirem e redirecionarem o sentido do livro, discutindo outras formas de leitura e repropondo as relações entre superfície e interface.

Pontuam o mapa das novas disposições culturais com alguns sinais: justaposição em detrimento da complementação, montagem ao invés de substituição, fusão no lugar da suplementação. Em suma, polissemia ao invés de monotonia.

27. No site do projeto é possível obter uma lista completa dos autores censurados pelo nazismo e ver fotos da intervenção. <http://www.writers-block.org>.

São essas coordenadas que balizam a discussão dos pressupostos de uma cultura cíbrida, fruto das conexões entre Redes on e off line, dos processos de hibridização dos meios e, nesse âmbito, dos direcionamentos para os quais aponta a ciberliteratura e seus horizontes imaginários.

>Instalação

>Bookmarks

BEIGUELMAN, Giselle. "Qual é o lugar da webarte?" - *Trópico*, fevereiro de 2002.

http://www.uol.com.br/tropico/novomundo_9_597_1.shl

"Ceci n'est pas um nike". <http://www.desvirtual.com/nike>

CASATTI, Roberto. "What the Internet Tell us About the Real Nature of the Book".

http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=printable&ConfText_ID=6

The Tulse Luper Suitcase. <http://www.tulseluper.net/>

Tafel. http://www.f-fietzek.de/works/tafel_eng.html

NIO. <http://webartery.com/nio/>

Filmtext. <http://www.markamerika.com/filmtext/>

The 2nd Perl Poetry Contest. <http://www.perlguy.com/contest.html>

The Jew's Daughter. <http://www.thejewsdaughter.com/>

What We Will. <http://www.z360.com/what>

Entre. <http://www.femur.com.br>

"O Econ e o Icon". <http://www.pucsp.br/pos/cos/puc/interlab/in4/entrada1.htm>

A Leer. <http://www.refazenda.com.br/aleer/>

Diagrams Serie 5. http://www.well.com/user/jer/d5/d5_Intro.html

"Não!". <http://www.ekac.org/no.html>

"The Dreamlife of Letters".

http://www.arras.net/RNG/flash/dreamlife/dreamlife_index.html

Writer's Block. <http://www.writers-block.org>

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

<meta HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT=

Configuração

É surpreendente, porém inegável. Da época clássica aos dias de hoje, o livro, como objeto, mudou muito pouco. Essa estabilidade é intrigante, haja vista o valor simbólico do descartável para a indústria cultural.

Ela faz pensar na historicidade das práticas de leitura, no imbricado território da recepção literária e também no implacável mercado das ilusões perdidas de que fala Balzac.

Mas ela se impõe como história dos lugares da leitura e dos suportes de interação entre o leitor e o texto. Mais do que receptáculos de conteúdos textuais e hipertextuais, esses suportes são contextos de leitura nos quais as significações se constroem¹.

Um repertório de gestos, um jogo tátil entre a mão e o papel (ou o "mouse"), uma constelação de objetos e de instrumentos de visão definem a posição da leitura neste mundo.

Implode-se agora a horizontalidade da linha e a própria noção de volume. A descostura intrínseca a esse processo impõe pensar que, na Internet, a tela de computador não é apenas o suporte da leitura, é uma interface. E isso faz toda a diferença.

O hipertexto coloca-nos diante de uma nova "máquina de ler", que faz de cada leitor um editor potencial² e redireciona alguns paradigmas que balizaram, com sucesso, os métodos e as formas de produção dos discursos críticos.

Uma delas, inequivocamente, diz respeito à autoria, substantivo feminino ameaçado de extinção não pela facilidade de reprodução permitida pelo meio

1. CHARTIER, Roger. *A Aventura do Livro. Do leitor ao navegador*. São Paulo: Editora Unesp, 1998. pp. 7-13 e 92-94.

2. LÉVY, Pierre. *O Que é O Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

digital, o que reduziria a discussão a um problema jurídico equivalente ao problema do xerox, mas por estar disponível em uma Rede mundial de fluxo contínuo de dados (e idéias), fundada em uma nova tecnologia de escrita que se rebela contra sua função de inscrever.

Trata-se, assim, de um código surpreendente, se levarmos em conta os bons milhares de anos acumulados pela história da escrita como história da inscrição. Isso faz com que se pense nas especificidades da escrita digital e se note que uma de suas características mais interessantes é o fato de se fazer a partir de um paradoxo: ao mesmo tempo em que se confunde com um espaço construído de memória, desenha uma arquitetura do esquecimento.

Uma pequena equação colocada no código de qualquer bom portal é suficiente para ilustrar o fenômeno. Basta abrir seu código-fonte que se encontra, logo no início do documento, entre sinais de maior e menor, o seguinte texto: <content=no-cache>.

De uma forma bem simplificada, esse comando quer dizer: apague da memória do computador do receptor desta página a versão que acessou antes. De um ponto de vista filosófico, isso poderia significar uma guinada cultural marcada pela emergência de uma forma de documentação que se faz por uma textualidade líquida, que apaga sem deixar rastros.

Mas, ao remover os traços do processo de apagamento, haja vista que "o que é desfeito é como se nunca tivesse sido feito"³, permite que se aventem outros formatos de memorização e outras noções de história, para além do arquivo, do ponto de vista institucional, cultural e jurídico.

Palavra, derivada do grego "Arkhé", que significa a um só tempo "começo" e "comando", ela remete a dois princípios: "origem" (natural e/ou histórica) e "ordem" (legal, jurídica e social).

3. NOVAK, Marcos. "Liquid Architectures and the Loss of Inscription". <http://www.tq.or.at/~krcf/nonline/nonMarcos.html>.

Composição estável desde o século 19, é abalada agora pela multiplicação dos suportes documentais (vídeos, fitas cassetes, fax, CDs, disquetes, urls etc.) e as novas formas de comunicação (teleconferências, comunicadores instantâneos e, acima de tudo, e-mails) que redefinem o espaço público e privado e as fronteiras entre eles.

Esses conjuntos são, por isso, muito mais do que dispositivos técnicos. Instrumentam uma possibilidade de conservar, repropor e destruir o arquivo que será necessariamente acompanhada de transformações jurídicas, políticas, culturais e filosóficas⁴.

Assustador? Não, se pensarmos que as tecnologias de produção do texto são também tecnologias de produção de outras possibilidades estéticas e de outras formas de memorização.

Se é verdade que a maquinização da escrita trouxe consigo a realidade, muitas vezes sórdida, da indústria editorial, descortinou também, nesse mesmo processo de industrialização, novas possibilidades artísticas.

Convém lembrar, então, do célebre exemplo de Mallarmé que, com genialidade incontestável, fundiu a interface à mensagem ao incorporar as técnicas de edição gráfica à composição do poema.

É conhecida a história da publicação de "Un coup de dés" e de quanto é importante para o sentido desse poema a maneira como aparece na página, guardando os espaços em branco que interceptam os versos.

Nada casual, portanto, que se afirme hoje, com base nas provas tipográficas de seu "lance de dados", que o poema só pôde ser finalizado nessa etapa do processo, quando o autor conseguiu fechar a correta diagramação (ou design?) da página, quebrando as hierarquias entre o processo de criação e produção⁵.

4. DERRIDA, Jacques. *Mal de Arquivo*. São Paulo: Relume-Dumará, 2001.

5. V. por exemplo: "Page-proofs for page 5 of Un coup de dés".
<http://www.uia.ac.be/webger/ger/joyce/ucdd.html>.

No que diz respeito à prosa, é suficiente recordar o caso de Hemingway, que fez do uso do telégrafo a pedra angular de uma nova ficção, pautada pela economia do vocabulário e a rapidez dos diálogos, e nos legou obras-primas como as vinhetas dos contos de "No Nosso Tempo" (1925), entre muitas outras.

Nesse sentido, novos programas de processamento de texto passam a responder não só a necessidades de otimização e automação da produção editorial, mas também a outros formatos de texto capazes de dialogar com a especificidade de uma escrita que não sulca a superfície, mas viabiliza mecanismos de criação coletiva e anônima.

E aí a invenção do WikiWiki⁶ (pronuncia-se "uíqui" e quer dizer rápido, em língua havaiana) torna-se referência obrigatória. Criado por Ward Cunningham, que não só inventou a programação mas implementou o primeiro servidor do gênero, wiki identifica não só um tipo de hipertexto como também o programa que produz textos desse gênero.

De acordo com Cunningham, um wiki, para ser bem explicado, deve ser definido como um conjunto de páginas que podem ser editadas por quem quer que seja, em qualquer lugar, a qualquer hora. E é verdade...

Não é preciso instalar nada para usá-lo, mas qualquer um pode ser um servidor de wiki, pois o programa é grátis e regido pelas normas gerais de licenciamento público (GPL, General Public License).

Extremamente simples de usar, não só dá a possibilidade para qualquer leitor tornar-se um co-autor, incorporando imediatamente suas modificações ao corpo do trabalho, como cria um histórico dessas modificações e, simultaneamente, arquiva todas as mudanças realizadas até o momento, gerando um curioso e-palimpsesto.

6. Para detalhes sobre o wiki, v. <http://c2.com/cgi/wiki>. Um bom exemplo de suas aplicações é a *Wikipedia*, <http://www.wikipedia.com/wiki/>, uma enciclopédia colaborativa desenvolvida nesse formato. Para outros projetos, v. <http://www.desk.org>.

Entre outros recursos que exploram especificidades da escrita digital, sem tentar fazer com que ela mimetize o produto impresso, são bem instigantes também os programas de geração automática de texto, como os desconstrutores/regeneradores de texto utilizados pelo artista multimídia Arthur Matuck em seu *Landscript/Literaterra* (2002)⁷.

Afinado com o campo da arte generativa, que explora a criação automatizada por máquinas ou mediada por instruções matemáticas que determinam as regras de funcionamento da obra⁸, aqui tudo que se digita é processado em outra ordem.

Rearticulados e recombinados, os textos digitados podem derivar em novas palavras, multiplicando os sentidos, como se fosse possível voltar à natureza etimológica do próprio texto (que vem do latim "texere", ou seja, tecer).

Mas foi em *Textension*⁹ (2001), programa desenvolvido por Joshua Nimoy, que essa reflexão sobre a escrita computadorizada como tecelagem de sentidos ganhou sua mais perfeita tradução, explorando os novos formatos de processamento de texto.

Nele, tudo o que é digitado assume uma nova feição. Palavras e frases tornam-se bolhas, correm nas diagonais, projetam-se transversalmente na tela.

Tudo o que se tem a fazer é digitar um número entre 0 e 9 para escolher uma performance diferente. Ao escrever e utilizar as teclas de espaço, setas e quebra de parágrafos, dá-se movimento às linhas.

O texto se expande, contrai-se, dá voltas. As palavras pulsam, esticam-se e encolhem, desafiando a analogia do teclado com a máquina de escrever e aproximando-se de uma escritura ergódica, aquela que demanda esforços

7. MATUCK, Arthur. *Landscript*. <http://www.teksto.com.br/> (2002).

8. Um bom conjunto de obras e ensaios nessa área pode ser conferido no diretório Generative.net e no site da exposição Generator, realizada na Galeria Spacex (Exeter, Inglaterra), em 2002. <http://www.generative.net/>.

9. NIMOY, Joshua. *Textension*. <http://textension.jtnimoy.com/> (2001).

não-triviais de produção e configurações alternativas das próprias mídias utilizadas¹⁰.

No meio disso tudo, sobra espaço para a criatividade do e-autor, seja ele coletivo ou individual, e até para contornar uma possível falta dela. Basta recorrer ao *Dada Engine*¹¹, um programinha muito útil que escreve textos, randomicamente, a partir de bancos de dados de palavras, organizados como gramáticas, de acordo com os princípios sintáticos do autor.

Também grátis, com código aberto e disponível para download, foi desenvolvido por Andrew C. Bulhak, em 1999, e passou, ao longo desses anos, por algumas adequações e melhorias. Se interessar, consulte seu bem explicado manual, mas não deixe de folhear a aplicação prática do programa no ensaio "The Postmodernism Generator"¹². Depois de lê-lo, você até pode não ficar mais culto, mas, certamente, vai passar a ler com outros olhos o que se escreve sobre cultura digital.

Irônico e hilário é o *Word Perfect* (2000)¹³, de Tomoko Takahashi, um processador de texto que procura desmistificar o universo da escrita eletrônica, criticando suas funcionalidades mais "evoluídas", como o processo de auto correção que traduz algumas estruturas para linguagem corporativa.

A interface, apesar de utilizar o formato flash, é toda desenhada manualmente e, parodiando o universo dos programas ditos amigáveis, coloca uma série de perguntas para que o "usuário" personalize sua instalação.

10. As especificidades dos textos literários concebidos para a Internet foram discutidas em profundidade por Espen Aarseth que definiu o cibertexto pelas formas de leitura ergódica (neologismo com base nas palavras gregas "ergos" e "hodos", significando trabalho e percurso) que demanda por parte do leitor. O cibertexto, diz Aarseth, implica investimento de energia e esforço por parte do leitor, impondo a intervenção como categoria constituinte do processo de interpretação. AARSETH, Espen J. *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

11. *The Dada Engine*. <http://dev.null.org/dadaengine>.

12. "The Postmodernism Generator". <http://www.elsewhere.org/cgi-bin/postmodern/>.

13. TAKAHASHI, Tomoko e POLLARD, Jon (programação).

Word Perfect. http://www.e-2.org/commissions_wordperfect.html (2000).

Primeiramente, você precisa escolher em que suporte escreverá: em um papelzinho perdido em sua bolsa, solto no seu estúdio ou submerso na sua bolsa?

É preciso depois estabelecer os parâmetros (tamanho do papel, caneta, lápis etc.) para abrir a interface do *Word Perfect* em si e receber junto uma daquelas célebres dicas ("tips"), que ninguém lê, do tipo "Você sabia que...", mas adequadas à realidade, com mensagens como "Pode começar a gritar agora se quiser".

É só o início de uma jornada de trabalho com direito a inúmeros bilhetinhos amassados, sempre advertindo que, infelizmente, não é possível fazer o que você quer, e, quanto mais você clicar, mais ficará sem saber como resolver seu problema.

Para além dos desdobramentos cômicos, esses projetos indicam transformações representativas e imaginárias que confundem a hierarquia entre programa e obra, configurando um campo emergente na criação com mídias digitais que vem sendo chamado de software art (arte-programa).

Na sua vizinhança, e por vezes fundindo-se com a arte-programa, são particularmente importantes, nessa exploração da leitura e da escritura computadorizada, os projetos na área de codework ("codigobra")¹⁴.

Eles nos fazem encarar a pergunta que não quer calar: o que acontece quando esse texto que se oculta no próprio código de programação vem à tona quando ocupa a superfície da tela?

Pergunta que a ASCII Art leva ao limite. ASCII quer dizer American Standard Code for Information Interchange. Utilizado desde 1920, é uma evolução do código Morse e era a base das velhas teleprinters, entre as quais o Telex foi o sistema mais popular até cerca de 1980.

14. O escritor e poeta norte-americano Alan Sontheim desenvolve interessantes obras narrativas nessa perspectiva, no formato impresso e em e-book, como *.echo*, Alt-x, 2001.
<http://www.altx.com/ebooks/echo.html>.

O padrão ASCII resulta da conversão de sinais elétricos em unidades matemáticas de 8 bits, as quais são recombinadas em 256 símbolos. Já a ASCII Art é uma espécie de dinossauro da infoarte e consiste em desenhos digitais criados sem computação gráfica, utilizando-se apenas os caracteres do teclado¹⁵.

A Microsoft anunciou sua morte, em um artigo publicado pelo site noticioso Pathfinder (atualmente do grupo AOL Time Warner), em 19 de junho de 1998, mas, ao invés de morrer, ela parece apenas ter se reatualizado.

Sites como *%20Wrong* e *Ascii Art Ensemble* que o digam¹⁶. Desenham ousadamente com letras "destextualizadas" e trabalham com os próprios códigos de programação como matéria-prima artística, questionando os limites entre a linguagem de programação e o vocabulário poético.

%20Wrong articula todas essas problemáticas de forma inventiva. O trabalho é de autoria da celebrada dupla de webartistas Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, responsáveis pela Jodi, que redefine cotidianamente a linguagem de programação com perspectivas estéticas¹⁷.

Nesse site, brincam com as ilusões dos programas de interação e formação de comunidades virtuais, relativizando a eficiência dos sistemas de envio e recepção de mensagens. Não por acaso a home page, e o próprio endereço do site, começam por 404, número que identifica o famoso erro: "Not Found" ou site não-encontrado.

"404" poderia ser a epígrafe desse projeto que consiste em um curioso ambiente de bate-papo onde só ocorrem não-diálogos, diluídos em enxurradas de códigos e símbolos que ocupam o lugar que seria reservado à comunicação escrita, traduzindo as mensagens enviadas para outra linguagem.

15. Para mais informações sobre o assunto, v. *Ascii Art Information*.

<http://www.geocities.com/SoHo/7373/asciiinfo.htm>.

16. *Ascii Art Ensemble* (<http://www.desk.org/a/a/e/>), *%20Wrong* (<http://404.jodi.org/index.html>).

17. <http://www.jodi.org/>.

Esse projeto, que faz parte da série *OSS* (1998) e foi lançado pela revista holandesa *Mediamatic*¹⁸, aponta para um processo de releitura que ocupa o centro da originalíssima *ascii history of moving images*¹⁹, do esloveno Vuk Cosic feita com Walter van der Cruysen e Luka Freljh.

Nela, filmes que marcaram a história do século 20 foram convertidos em código ASCII e transmitidos utilizando-se um sistema de animação programado em Java²⁰. Produto curiosamente hi-low-tech, disponibiliza as imagens rapidamente sem grandes demandas e sem plug-ins.

Com esse instrumental, procura-se interrogar não a história do cinema, mas a das formas de produção da imagem no século 20. Uma história que, segundo os autores, começa com o *Encouraçado Potemkin* (1925), de Eisenstein, apesar de uma menção a Lumière.

Passa depois por *King Kong* (1933), *Psycho* (Psicose, 1960), *Star Trek* (1966), *Blow Up* (1966), e termina com *Deep Throat* (*Garganta Profunda*, 1972). "o filme mais próximo da Internet", explicou Cruysen em apresentação realizada no literaturWERKstatt, em Berlim, por ocasião do simpósio Poesis, em setembro de 2001.

"*Garganta Profunda* tem ousadia, invenção técnica, sexo explícito, uma fórmula que garantiu seu sucesso comercial e se tornou repetitiva em um sistema em que o aspecto lucrativo suplantou de longe todas as outras características", disse.

18. *OSS* foi lançado em CD-ROM como encarte da versão impressa da *Mediamatic*. *Mediamatic*, v. 9, n. 2/3. Amsterdã, 1998.

19. *ascii history of moving images* foi produzida em 1999, na época em que Vuk Cosic fazia parte do saudoso ASCII Art Ensemble com o "holandês voador" Walter van der Cruysen, fundador da desk.org, e com o esloveno Luka Freljh, o verdadeiro "Wizard of OS" (Operational System). <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>.

20. Java é uma linguagem de programação multiplataforma (isto é, pode ser executada em qualquer sistema operacional) com base em objetos orientados, criada pela Sun Microsystems, em 1995, com a finalidade de ser utilizada na Internet.

Sem necessidade de ser criativa, basta a esse tipo de imagem que se lhe assegurem meios cada vez mais ágeis de distribuição. Interação e exploração da interface são dispensáveis, e isso está bem longe de se restringir à poderosa indústria da pornografia.

Assumindo um viés quase estruturalista, é muito comum que obras desse tipo problematizem não só os modos de produção da Internet, mas também das comunicações. Entretanto, do ponto de vista estético, ao inverterem as relações entre a linguagem de programação, em geral oculta, e o que é dado à leitura na superfície da tela, transformam-na em conteúdo ficcional e artístico, expandindo os limites da arte digital.

No trabalho do canadense Ted Warnell, por exemplo, a tecnologia de realização constitui a matéria-prima para o questionamento dos limites entre a linguagem de programação e o vocabulário poético com raro requinte e simplicidade.

Entre seus projetos, destaca-se *Berl1oz*²¹ (2000), uma obra curiosa que provoca o leitor a fazer duas leituras simultâneas como se percorresse dois lados da tela: o que se abre no monitor e o que está no código-fonte.

Escritura de base algorítmica, esse poema "em 14 movimentos" é capaz de gerar 16.483 peças únicas. Ao abri-lo, vê-se um mosaico formado por tons de verde e cinza.

Ao passar o mouse sobre os fragmentos verdes, revelam-se os textos dos colaboradores enviados por e-mail. Quando se clica nesses mesmos fragmentos verdes, os textos fixam-se, podendo ser apagados se forem clicados novamente.

Uma imagem alfanumérica impactante resulta desse movimento de mouse over e mouse down. No entanto, o mais impactante ocorre quando se exhibe seu código-fonte, pois o que se vê é a correspondência mantida pelos autores

21. WARNELL, Ted. *Berl1oz*. <http://warnell.com/syntac/berl1oz.htm>.

do texto, que aparece, então, de acordo com as normas gramaticais e sintáticas a que estamos acostumados.

Como introdução desse processo, a mensagem inicial de Talian Memmott sustenta e justifica todo o procedimento:

"Qualquer observação traz consigo atributos da escrita, seja quando o texto é processado internamente ou externamente. Até na mais passiva leitura de um texto, um outro texto é gerado".

Autor do celebrado *Lexia to Perplexia*²² (2000), vencedor do Segundo trace/Alt-X New Media Writing Award²³, Memmott discute a implosão dos limites entre forma e conteúdo que se processa com a interface computadorizada.

Uma implosão que se dá, como diz N. Katherine Hayles, porque o texto está tão engajado em seu próprio meio, o conteúdo de tal forma atrelado à materialidade de sua mídia, que se torna impossível entendê-los de forma independente²⁴.

Instaura-se aí um jogo, pontua precisamente a crítica e criadora Shelley Jackson²⁵, cujas regras são dadas pela "lógica do layout e pela gramática do link", fazendo com que a diluição dos limites entre design e texto torne-se a própria questão do artista.

Bastante significativo desse conjunto de preocupações é o trabalho de Juliet Martin que reverte duplamente as tendências das apostas correntes: testar os limites dos softwares e acreditar que webarte é coisa feita para especialista em configuração de computador.

22. MEMMOTT, Talian. <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm> (2000).

23. <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/shortlist.cfm>.

24. GITELMAN, Lisa. "Materiality Has Always Been in Play" - An Interview of N. Katherine Hayles. *The Iowa Review Web*. <http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/hayles/hayles.htm> (2002).

25. JACKSON, Shelley. "Judge's Remarks". <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/remarks.cfm>.

Seu *ooxxxxooo*²⁶ (1997) combina investigação poética com metalinguagem técnica, em um conjunto de poemas que primam pela simplicidade, pelo rigor lingüístico e pelo contundente diálogo que estabelecem com a mídia.

O índice responde a uma estrutura binária básica. Resume-se a uma série indiferenciada de "Sim" e "Não". Os poemas podem ser lidos como episódios de uma mesma narrativa ou entendidos como poemas avulsos. Só essa estrutura de trânsito entre prosa e poesia seria suficiente para que sua empreitada fosse louvável.

O problema, ou o melhor, é que Martin não parou por aí. Domesticou a ASCII Art, transformando-a em linguagem vernacular, e, ao dar contorno poético à linguagem de programação, chamou a atenção para a estranha passagem que se impõe com a literatura on line: da tela à tela, a letra migra, descontextualiza-se, problematizando esteticamente a linguagem.

Uma zona de fricção entre a letra e a locução é estabelecida aí, indicando um atributo radical da escrita eletrônica: a corrupção da fonética. Corrupção esta que ocupa o centro do trabalho da australiana Marie-Anee Breeze²⁷, que assume diversas personalidades on line, como *data.bleeding*, sendo que *lmez* é sua identidade mais conhecida, haja vista que escreve em um idioma particular, o "mezangelle".

Definido pela própria autora como "network language system", desenvolve uma textualidade única que mescla símbolos matemáticos, códigos de programação e a iconografia da Web, cujo objetivo poético é criar, via Rede, uma escritura em camadas capaz de impulsionar e agregar os processos colaborativos e de multiplicação de avatares.

26. MARTIN, Juliet. *ooxxxxooo*.

<http://www.julietmartin.com/ooxxxxooo/Answer.html> (1997).

27. Os trabalhos de *lmez* estão distribuídos em vários sites. Uma listagem completa está disponível em http://www.hotkey.net.au/_netwurker/resume2e.htm.

O resultado desses propósitos é o seu idioma, o mezangelle, utilizado na maior parte de seus projetos on line, fruto de trocas de e-mails, iniciadas em 1996 na lista de discussão 7-11, que se perpetuam e se multiplicam incessantemente.

Ninguém melhor do que ela para esclarecer o sentido do mezangelle:

"mezangelle significa apropriar-se de palavras/linhas de comando/sentenças e alterá-las de tal forma que estendam e melhorem o sentido para além do previsível e do esperado. (...) O mezangellamento tenta expandir os parâmetros tradicionais do texto por meio de sentidos alternativos embutidos em interpretações metafonéticas da linguagem"²⁸.

As propostas de]mez[são capitais para a discussão dos horizontes imaginários que se abrem com a webarte em geral e, particularmente, com a ciberliteratura. Apontam para um grau de desconstrução tão profundo das formas de representação, que sugerem a liberação da escrita de sua função instrumental de suplemento da fala²⁹.

Uma escritura "literática"³⁰ que se difunde pela entropia da Rede e pela distribuição dos conteúdos em novas combinações, anuncia-se a partir desses projetos e configura uma prática interpretativa que rompe a lógica das denominações e se impõe por meio de estratégias combinatórias que ligam criadores a máquinas, máquinas a máquinas e criadores entre si.

Como acontece com o *Alphabet Synthesis Machine*³¹ (2002), de Golan Levin, que permite criar alfabetos de civilizações imaginárias e disponibiliza as fontes desenvolvidas pelos colaboradores para download.

28. Josephine Bosma Interview. <http://www.hotkey.net.au/~netwurker/jbinterview.htm>.

29. Para a crítica do fonocentrismo, v. DERRIDA, Jacques. *op. cit.*, 1973. pp. 16-22.

30. O conceito é de Eric Sérandour. <http://www.serandour.com>.

31. LEVIN, Golan, com Jonathan Feinberg and Cassidy Curtis. *Alphabet Synthesis Machine*. <http://alphabet.tmemo.org/> (2002).

Liberação das formas de escrita mas também problematização dos circuitos de leitura que, por meio de narrativas não-lineares e multissequenciais, reconfiguram a relação literatura/livro/leitor.

Notável nesse sentido é *Anna Karenin goes to Paradise*³² da russa OIa LIALINA. A viagem de Ana Karenin (sem "a") à procura de amor, de um trem e do paraíso. Um percurso feito por programas de busca, como Altavista, e Yahoo, no qual a procura da palavra-chave destitui a linguagem de sentido.

Comédia em três atos, não só ironiza as ilusões da Internet, como Biblioteca Universal, mas também, ao abrir-se para incontáveis possibilidades de elaboração narrativa, faz do leitor mais do que um cúmplice do autor: ele é seu parceiro de criação.

A narrativa perde seus limites. Tem um começo e um fim que não se ligam linearmente. Seu meio é infinito e traiçoeiro como a própria Rede. São hilárias as respostas que os programas de busca retornam às procuras por paraíso e amor... A verdade é agora, mais do que nunca, apenas um dado movediço.

Esse é o mote, aliás, de *Truth is a Moving Target*³³, em que frases sobre webarte e cotidiano, como "todo mudo fala de arte digital, mas ninguém compra" e "a sexualidade pode ser acessada pela linguagem", emergem e desaparecem na tela, cruzando-se em novas frases, manipuladas pelo leitor quando move o mouse horizontal e verticalmente.

Não se trata apenas de conferir ao leitor um papel participativo na construção da narrativa. Inúmeros exemplos desse tipo podem ser encontrados na literatura impressa³⁴. Trata-se de analisar a situação inédita que a estrutura da Internet permite usufruir, pelos processos de compartilhamento de arquivos, anunciando

32. LIALINA, OIa. *Anna Karenin goes to Paradise*. <http://www.teleportacia.org/anna/> (1997).

33. REDL, Erwin. *Truth is a Moving Target*. <http://www.paramedia.net/projects/truth/index.html>, 1997.

34. Para exemplos de experiências interativas e não-lineares realizadas no meio impresso, v. SNYDER, Ilana. *Hypertext: The Electronic Labyrinth*. Nova York: Melbourne University Press, 1996. pp 82-101.

o redimensionamento de certos valores capitais para a história da literatura como o nome do autor, essa espécie de logomarca que assegura uma rota de sentido aos intérpretes³⁵.

Em um sistema como esse, tornam-se factíveis as utopias da obra aberta infinita, como *The World's First Collaborative Sentence* de Douglas Davis³⁶, iniciada em 1996, e os modelos inéditos de criação, como os que prevalecem nos blogs³⁷, que permitem aos leitores acompanhar o desenvolvimento da narrativa e também a organização de projetos colaborativos descentralizados, prenunciando a emergência de uma blog arte³⁸.

Há que se destacar aí ainda as novas articulações entre criadores e máquinas, a partir de sistemas de criação coletiva fundamentados em programas de computador, como o da *Interactive Poetry Page*, que abriga o gerador de poesia elaborado por Ann Cantellow, em cujo site mais de 20 mil poemas multiautorais já foram escritos.

35. Para uma pesquisa sobre o tema no contexto da Internet, v. DIAS, Cícero I. *assina: do texto ao contexto*. <http://www.pucsp.br/~cicero/assina/>.

36. DAVIS, Douglas (mentor). *The World's First Collaborative Sentence*.

<http://cag0.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>. Caótica e de difícil leitura, pela torrencial quantidade de textos ali emendados, a "obra aberta" coletiva idealizada por Davis é pioneira no gênero. Iniciada em 1994, dispõe de uma programação simples, semelhante à maioria dos fóruns virtuais, que possibilita a qualquer internauta acrescentar seu texto à infinita sentença escrita por seus inumeráveis autores.

37. Derivada de web log ou weblog (registro de atividades, performance e acessos de um site), a palavra blog define um site pessoal, ou comunitário, sem finalidades comerciais, que utiliza um formato de diário com registros datados e atualizados frequentemente. Estima-se que, no ano de 2002, 41 mil novos blogs foram criados a cada mês, e o número é realmente espantoso se lembrarmos que, no início de 1999, antes do lançamento do primeiro sistema de criação e hospedagem gratuita de blogs (o Blogger), os blogs não passavam de 23. Mais sobre o assunto em: "Blogs: existo, logo publico". *Trópico*, janeiro de 2003. http://www.uol.com.br/tropico/novomundo_9_1578-1.shl.

38. No primeiro caso, que reenquadra a relação do leitor com o autor, desmistificando o processo de criação, destacam-se os casos de Clarah Averbuck, autora de *Máquina de Pinball* (Conrad, 2002), do conhecido blog *brazileirapreta* (<http://www.brazileirapreta.blogspot.com/>), e de William Gibson, que traz relatos interessantes sobre livros e leituras do autor (<http://www.williamgibsonbooks.com/blog/blog.asp>). No segundo, que prenuncia a emergência de uma blog arte, um bom exemplo é o *videoblog* de Adrian Miles (<http://hypertext.rmit.edu.au/vog/>).

A partir do programa desenvolvido, podem-se acrescentar versos aos poemas redigidos por outros, iniciar um novo poema, comentar e publicar observações sobre as poesias ou ler a galeria de poemas já finalizados³⁹.

Fundamental nesse campo são os trabalhos de Jean-Pierre Balpe, diretor e fundador do departamento de Hiperfídia da Universidade de Paris 8, que desde os anos 80 vem se dedicando à investigação da literatura gerada a partir de programas de computador.

Trata-se, de acordo com o grande mestre, de uma pesquisa que enfrenta a radicalidade dessa estranha combinação: programas escritos por homens que se tornam os escritores do que os homens lêem.

Uma radicalidade que reside no reconhecimento de que, na poética que fundam, "a palavra não existe por si ou em relação a um real dado, mas como elemento de um dicionário possível", mediado pelas leis de sua programação⁴⁰.

No extremo desse debate, fica a própria dúvida sobre em que medida podem os computadores substituir os frágeis escritores e poetas, dúvida essa que justificou o desenvolvimento do "Brutus", computador escritor de ficções elaborado pelo professor Selmer Bringsjord, então diretor do Minds and Machines Laboratory do Rensselaer Polytechnic Institute (Troy, Nova York)⁴¹.

39. http://atlas.csd.net/~cantelow/cgi-bin/poem_view.pl/aha. O pesquisador Ronaldo Entler vem desenvolvendo interessante pesquisa sobre as poéticas do acaso. Para um acompanhamento do projeto, v. <http://www.plural.com.br/ind.html>.

40. BALPE, Jean-Pierre. "Pour Une Littérature Informatique: Un Manifeste...".

http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi_ct/littinfo/1_balpe.htm.

Para um dos trabalhos mais recentes de Balpe, realizado com seus alunos, v. <http://www.trajectoires.com/> (2001).

41. Para mais detalhes sobre Brutus, que, como programa, é realmente notável, v. BRINGSJORD, Selmer e FERRUCCI, David A. *Artificial Intelligence and Literary Creativity: Inside the Mind of Brutus, a Storytelling Machine*. Lawrence Erlbaum Assoc., 1999. Mais informações sobre o laboratório que dirige e suas pesquisas podem ser obtidas em <http://www.rpi.edu/~brings/>.

O programa foi posto à prova em um concurso de contos promovido por um dos maiores fóruns virtuais de escritores, o extinto *Instant Novelist*. Nesse fórum, mais de 4 mil pessoas votaram no melhor conto sobre traição e também no conto, entre os finalistas, que não fora escrito por um ser humano.

O conto vencedor não foi o de Brutus, e o conto mais votado (recebeu 29% dos votos), como supostamente escrito por ele, não era o de sua autoria, muito embora 25% dos leitores tivessem identificado seu conto como o escrito por uma máquina. Contudo, vale ressaltar que todos os contos eram extremamente convencionais, deixando muito a desejar do ponto de vista crítico em relação à estrutura e linguagem.

Menos radicais e ocupando um espaço intermediário entre essas opções, ficam as obras coletivas criadas por grupos que emergem nos territórios das inúmeras comunidades virtuais que pontuam o ciberespaço e descrevem uma curiosa topologia não-topográfica⁴².

Uma tendência que vai se tornando mais complexa e mais interessante na medida em que se disseminam os modelos de sistemas P2P (peer to peer, diminutivo de person to person, ou pessoa a pessoa), como o popular Gnutella. Com base nos compartilhamentos de arquivos, trabalhos realizados com essa tecnologia, descolam-se do modelo co-autoral e configuram um outro tipo de performance, coletiva e anônima.

*You Will Show me Yours*⁴³, salva-telas, ou melhor, "permutador de telas" de acordo com a definição DeskSwap de seu criador, Mark Daggett, é uma ótima aplicação do conceito.

Programa destinado a multiusuários, o salva-telas distribui retratos do ambiente de trabalho (desktop) de seus portadores. Funcionando tanto em modo

42. NEGROPONTE, Nicholas. "Being Local". *Wired*, v. 4, n. 11, nov. 1996.

43. DAGGETT, Mark. *Desk Swap*. <http://www.deskswap.com/>. Ver também GALLOWAY, Alex. "Interview with Mark Daggett". <http://rhizome.org/object.rhiz?3139>.

pessoa a pessoa (peer to peer), como em formato de rodízio (round-robin), captura uma foto da área de trabalho e envia para o servidor do DeskSwap que a distribui entre os usuários.

No primeiro caso, o salva-telas opera a permuta entre duas pessoas que tenham o programa instalado. No segundo, distribui, circularmente, imagens das áreas de trabalho de membros do grupo⁴⁴.

Processando formas alternativas de comunicação e agenciamento diversos, criadores vêm discutindo formas de apropriação, distribuição e incorporação, valendo-se não só de recursos intrínsecos aos sistemas P2P, mas também de métodos de clonagem como o já antológico *Uncomfortable Proximity* (2000), de Harwood, do coletivo Mongrel.

Nesse projeto, Harwood duplicou o site da Tate e recompôs sua coleção de pinturas sobre o Reino Unido, propondo uma releitura de sua historiografia, introduzindo elementos de suas seções comerciais e publicitárias disponíveis on line e criando, literalmente, uma atmosfera de desconfortável proximidade⁴⁵.

Seja problematizando os mecanismos de funcionamento da Rede e apropriando-se deles para fins de intervenção cultural⁴⁶, seja questionando e apostando em novas relações possíveis entre a obra e o leitor, a autoria é revalidada por projetos que criam ambientes colaborativos onde se conforma uma outra forma de subjetividade, mais fluida ou expandida.

44. Espécie de espelho do proprietário, o desktop, ou área de trabalho, vem sendo discutido como refúgio da intimidade em vários projetos interessantes. A esse respeito, veja, por exemplo, *Desktop IS* em <http://www.easylife.org/desktop/>, de Alexei Shulgin (2000).

Ainda nessa tendência, merece destaque o *Clip It*, que captura e reenvia material armazenado na área de transferência, ou seja, resíduos de copy & paste. <http://www.coin-operated.com/projects/clipit.html>.

45. HARWOOD, *Uncomfortable Proximity*. <http://www.tate.org.uk/netart/mongrel/home/default.htm> (2000).

46. O caso mais famoso é, sem dúvida alguma, o do 0101010101010101.org que, em *Life Sharing* (2001), abriu seus computadores ao público, permitindo a leitura de seus e-mails e cópia de seus arquivos. Uma boa mostra de intervenções afins pode ser vista em *Pixel Plunder*, exposição com curadoria de Mathew Fuller, realizada em 2001, em parceria com o Intereaccess, de Toronto. <http://www.year01.com/plunder/>.

Exploram-se as possibilidades de produção e publicação simultâneas oferecidas pela Internet, abrindo a obra à participação do público, que se torna parte de uma operação agenciada por dobras elásticas, como *Icontext*⁴⁷ (1999), de Andy Deck, e *aspergillum gently*⁴⁸ (2000), de Isabel Chang.

Bem diferentes, ambos dialogam com o leitor colocando a obra em relação de dependência de sua participação. Em *Icontext*, um programa que faz desenhos em ASCII, ou seja, com caracteres do teclado, é permitido criar e arquivar desenhos e também trabalhar e salvar material produzido por outros.

Se não forem produzidos, refeitos e publicados os desenhos, o projeto não acontece, pois não se resume a um programa funcional e criativo (o que já bastaria, lembre-se). O mesmo ocorre em *aspergillum gently*, releitura do clássico *Pedro Páramo* de Juan Rulfo, feita por Isabel Chang.

Apropriando-se do apagamento que o narrador sofre nesse romance mexicano que conta a busca de Juan Preciado por seu pai, Pedro Páramo, em Comala, recupera um procedimento caro a essa narrativa: as viagens que o leitor tem de fazer em direção às vozes recônditas e aos estratagemas do fazer ficcional.

Acentuando esse jogo de papéis, Isabel Chang remontou esse romance dividindo-o em 168 blocos ficcionais aos quais atribuiu uma chave de acesso. Distribuídas aos leitores, essas chaves, se utilizadas, liberam os blocos, que podem ser lidos também por meio de uma recomposição temática com base na estrutura do labirinto de Dédalo.

Há ainda que se destacar os projetos colaborativos desenvolvidos por grupos de autores mesclados que se organizam a partir de "afinidades eletivas"⁴⁹, soldadas a partir de links comuns e listas de discussão, como *Poem by Nari*,

47. DECK, Andy. *Icontext*. <http://www.andyland.net/icontext> (1999).

48. CHANG, Isabel. *aspergillum gently*. <http://www.foxfatale.com/168> (2000).

49. MARIA ERCÍLIA. "Afinidades Eletivas". *Folha de S. Paulo*, 6 de junho de 1996. <http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/vox0608.htm>.

organizado por Ted Warnell, que coloca os bastidores da Rede em cena, centralizando o foco em seu modo de produção.

Criação multiautoral feita por convidados e aberta à participação do público, reuniu um grupo de designers, programadores e poetas pinçados por Warnell na Internet com o propósito de repensar o fluxo dos dados como poesia visual⁵⁰.

Entre essas vertentes que discutem a condição do autor em ambientes de Rede, situam-se os trabalhos que estabelecem uma parceria entre o autor e o público, com a proposição de interfaces interativas que abrem aos leitores a possibilidade de elaborar sua própria narrativa dentro de um parâmetro estabelecido.

Divertido e inteligente, *Solitaire*⁵¹ vai nessa direção. O famosíssimo "Paciência" é aqui transformado em um jogo no qual o grande desafio é contar uma boa história.

Os autores oferecem aos seus co-autores um conjunto de cartas e textos que podem ser redesenhados com a inclusão de novos textos dos leitores. Ao terminar, envia-se a história para uma galeria.

Não se pode exagerar e traçar comparações entre essas práticas com o lance de dados de Mallarmé. Mas não deixa de ser um bom ponto de partida para a reflexão sobre recomposições da linguagem a partir de um conjunto de peças dadas e das perspectivas narrativas construídas com interfaces computadorizadas.

Cederíamos, contudo, ao fetiche do determinismo da técnica se pensássemos que novas tecnologias de escrita permitem, por si só, novos exercícios da autoria.

50. WARNELL, Ted. *Poem by Nari*. <http://warnell.com/real/nari.htm> (1998).

51. THORINGTON, Helen (texto), PETTI, M.R. (design), Neilson, John (programação). *Solitaire*. <http://www.turbulence.org/Works/solitaire/index.html>.

Se a autoria muda, é porque um conjunto de práticas culturais que configuravam a noção e a experiência da subjetividade estão sendo reprocessadas em um mundo globalizado, onde a soberania do autor, ao mesmo tempo em que se dilui, tem sua existência multiplicada como telepresença e conjunto de identidades compartilhadas.

>Configuração >Bookmarks

Wiki. <http://www.c2.com/>

Wikipedia. <http://www.wikipedia.com/wiki/>

Landscript/Literaterra. <http://www.teksto.com.br/>

Textension. <http://textension.jtnimoy.com/>

The Dada Engine. <http://dev.null.org/dadaengine>

Word Perfect. http://www.e-2.org/commissions_wordperfect.html

%20Wrong. <http://404.jodi.org/index.html>

ascii history of moving images. <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

.echo. <http://www.altx.com/ebooks/echo.html>

Berlioz. <http://warnell.com/syntac/berlioz.htm>

Lexia to Perplexia. <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm>

ooxxxxooo. <http://www.julietmartin.com/ooxxxxooo/Answer.html>

mez. <http://www.hotkey.net.au/~netwurker/resume2e.htm>

Alphabet Synthesis Machine. <http://alphabet.tmemo.org/>

Anna Karenin goes to Paradise. <http://www.teleportacia.org/anna/>

Truth is a Moving Target. <http://www.paramedia.net/projects/truth/index.html>

assina: do texto ao contexto. <http://www.pucsp.br/~cicero/assina/>

The World's First Collaborative Sentence

<http://cag0.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>

brazileira!preta. <http://www.brazileirapreta.blogspot.com/>

William Gibson. <http://www.williamgibsonbooks.com/blog/blog.asp>

Videoblog. <http://hypertext.rmit.edu.au/vog/>

BEIGUELMAN, Giselle. "Existo, logo publico". *Trópico*, janeiro de 2003.

http://www.uol.com.br/tropico/novomundo_9_1578_1.shl

The Interactive Poetry Pages. http://atlas.csd.net/~cantelow/cgi-bin/poem_view.pl/aha

Trajectoires. <http://www.trajectoire.com>

Plural. <http://www.plural.com.br/ind.html>

Desk Swap. <http://www.deskswap.com/>

ClipIt! <http://www.coin-operated.com/projects/clipit.html>

Desktop IS. <http://www.easylife.org/desktop/>

Uncomfortable Proximity

<http://www.tate.org.uk/netart/mongrel/home/default.htm>

0100101110101101.org. <http://www.0100101110101101.org/>

Pixel Plunder. <http://www.year01.com/plunder/>

Icontext. <http://www.andyland.net/icontext>

aspergillum gently. <http://www.foxfatale.com/168/>

Poem by Nari Amerika. <http://warnell.com/real/nari.htm>

Solitarie. <http://www.turbulence.org/Works/solitaire/index.html>

Reiniciar

Recombinam-se agora as relações entre tecnologia e natureza, rumo ao mundo dos seres livres do atavismo biológico. Um mundo pós-humano, onde seremos talvez apenas uma população entre outras de avatares (personas virtuais) e indivíduos gerados por manipulação do código genético.

Um mundo também em que seremos obrigados a lidar com uma subjetividade não-ontológica, que deixa de ser definida em relação a si mesmo, distribuída e mediada por um tipo de escritura que se confunde com a leitura e que tenderá a se tornar coletiva e anônima, fazendo com que a separação entre autor e leitor seja apenas contingencial, mas não absoluta, podendo ser revertida a qualquer momento¹.

Nesse sentido, a Internet impõe outro indicador na série de variáveis que se estabelecem entre o leitor e o criador, estabelecendo novas estratégias no jogo literário. Um jogo que, de agora em diante, projeta-se vigorosamente.

Trata-se do fenômeno intrinsecamente ligado a uma literatura do/em trânsito. Um texto que só se dá a ler enquanto estiver em fluxo, transmitido entre máquinas, rolando, "ripado", entre computadores.

Derruba-se a noção do plágio para muito além, vale a pena repetir, dos problemas jurídicos que implica. O interessante na Web é que não existe diferença entre o original e a cópia da obra de arte.

A informática em si é tecnologia de replicação, clonagem. Ao mesmo tempo em que permite a produção de "idênticos" múltiplos pela cópia do código, engendra o fenômeno cultural e estético do "original de segunda geração"².

1. MACHADO, Arlindo. "Hipermissão: O Labirinto como Metáfora". In: DOMINGUES, Diana (org.) *A Arte no Século XXI - A Humanização das Tecnologias*. Editora Unesp, 1997, p. 147.

2. LUNENFELD, Peter. "Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics." In: *Photography after Photography-Memory and Representation in the Digital Age*. Amsterdam: G&B, 1996. pp. 94-95.

Não existe perda de autenticidade no campo da arte digital, e a arte produzida para a Internet leva essa afirmação ao limite extremo. O "aqui e agora" se faz pelo fluxo, no deslocamento dos arquivos pela Rede.

A obra efetiva-se pela linkagem, perde a precisão de seus limites. O plágio transforma-se em uma estratégia recombinação. Põe em curso uma chamada, para que se abra a base de dados cultural, a fim de deixar que a tecnologia de produção textual e visual seja usada até sua potência máxima³.

Nesse sentido, restaura a deriva dinâmica do significado que o jogo ideológico do mercado oculta sob o domínio da citação autorizada, arremessando essa dinâmica em uma Rede de multiusuários e colocando agora as estratégias de recombinação e reciclagem como condição de uma epistemologia anárquica.

Não se trata de uma apologia da barbárie, da apropriação pura e simples, mas da revalidação da autoria para além de seus nexos biológicos e ontológicos, das condições de fomento à criação que estão em jogo em intervenções de *art-hacktivism*, como a promovida pela 0100101110101101.org⁴, que apareceu em fevereiro de 99 e causou estardalhaço desde o primeiro dia.

Tratava-se de um site de "resistência" ao tratamento da webarte sob os parâmetros dos ambientes de arte institucional, como galerias e museus. Não se resumia, no entanto, à contraposição da possibilidade de vender webarte. Segundo seus próprios artífices, o objetivo da 0100101110101101.org era trabalhar sobre as contradições: originalidade/reprodução, autoria/Rede, direito autoral/plágio⁵.

3. CRITICAL ART ENSEMBLE. "Plágio Utópico, Hipertextualidade e Produção Cultural Eletrônica." *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad, 2001. pp. 83-100.

4. <http://www.0100101110101101.org/>. A organização foi posteriormente plagiada pela plagiarist.org. Ver <http://plagiarist.org/www.0100101110101101.org/>.

5. "We hope that somebody is going to recuperate us". Entrevista concedida ao crítico de webarte Tilman Baumgaertel em outubro de 1999.

<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9912/msg00064.html>.

Sua ação começou pela duplicação dos arquivos da hell.com, então um site fechado de webarte, disponibilizando suas exposições para todos. Daí passou a mão em sites de superstars da webarte, como Jodi e fakeshop, e os reorganizou randomicamente, colando e clonando suas peças que se tornaram novas obras.

O próximo passo foi hackear a galeria de net.art Art.Teleportacia, primeira a tentar vender obras de arte do gênero. Com isso, causaram um mal-estar profundo entre criadores e veiculadores de arte on line, lembrando que o que particulariza as artes on line é a perspectiva transgressora: poder, enfim, entrar na época da reprodução técnica da arte pela lógica das infinitas possibilidades de rearranjo da linguagem binária do 0 e 1.

E isso, certamente, promove um reenquadramento profundo das experiências de leitura e de lugares da literatura, em uma escala e um ritmo sem precedentes históricos desde a aparição do livro impresso.

Não só porque o conceito de autoria deixa de identificar uma relação de propriedade, mas também porque a criação só adquire validade se for contextual, relacionável⁶, diluindo também a idéia de obra que se estilhaça e se libera do volume.

6. GILSTER, Paul. *Digital Literacy*. Nova York: John Wiley & Sons Inc., 1997, p. 135.

>Reiniciar
>Bookmarks

Critical Art Ensemble

<http://www.critical-art.net/>

plagiarist.org.

<http://plagiarist.org/www.0100101110101101.ORG/>

BAUMGAERTEL, Tilman. "We hope that somebody is going to recuperate us",
entrevista com 0100101110101101.ORG, outubro de 1999.

<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9912/msg00064.html>

e book/o livro depois do livro

ook =
22
ook ade
oertext
ith Visi
OOK (the)
on of Structure- ®
OON-Long-term
ith prepayment
BTM and @
ORETM PROJECT
MISSION
NT: DEEP
NECTION,
MPARISON AND RE-
960, we have fought for
eep electronic
with side-by-side
ison and frictionless re-
W.XANADU
THE WEB
ct and simple structure.
omatic version

ECT

The

ucts

ons-

A New

®

Long-term

Vanadu

@

PROJECT

MISSION

DEEP

NECTION,

MPARISON AND RE-

960, we have fought for

eep electronic

with side-by-side

ison and frictionless re-

W.XANADU

THE WEB

ct and simple structure.

omatic version

PERM
XANADU

PERM

TM

PERM

PERM
XANADU

PERM

PERM

PERM

PERM

o livro
depois
do livro

Software is mind control - get
some. I/O/D

Recursos Avançados

Impasse essencial da história da leitura: saber-se impotente diante da instabilidade do texto e contentar-se com a consciência de que é ilusória a tirania do autor, assim como é relativa a liberdade do leitor na interpretação¹.

Reconhecidas a vulnerabilidade do texto e as limitações socioculturais da leitura, não é nada fortuito que a crítica se detenha na investigação de seu suporte e questione em que medida suas transformações incidem e participam da codificação dos repertórios de leitura, dando-lhe tratamento de interface cultural².

Nesse contexto, a leitura on line goza de um estatuto curioso. Pouco se discute sobre seu suporte e interface por excelência, o browser, que, em poucos anos, tornou-se um sinônimo de programa navegador. Associação que é em si problemática, haja vista que implica uma identidade entre ações bastante distintas.

A rigor, "to browse", em inglês, quer dizer ler descompromissadamente, entrar em lojas só para espiar e também comer sem se alimentar, ou seja, beliscar. Verbo antigo, remonta ao século 15 e deu origem, somente em meados do século 19, a um substantivo (browser) pouco usado até a criação do Mosaic (primeiro programa com interface gráfica para a World Wide Web) no fim do século 20.

Já navegar implica ter uma bússola, noção de percurso, rumo entre pontos de partida e de chegada. Em suma, implica prevenir-se para não ficar à

1. Para uma reflexão crítica sobre as ilusões do autor, v. FOUCAULT, Michel. Prefácio à reedição de *História da Loucura na Idade Clássica*. São Paulo: Perspectiva, 1978. Para uma análise das mediações entre o leitor e o texto, v. CERTEAU, Michel de. "Ler, uma operação de caça". In: *A Invenção do Cotidiano - Artes de Fazer*. 3. ed. São Paulo: Vozes, 1994. pp. 259-272.

2. Para uma exposição interessante sobre a forma do livro, v. MANGUEL, Alberto. *História da Leitura*. São Paulo: Cia. das Letras, 1999. Quanto ao concerto de interface cultural aqui utilizado, v. MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001. pp. 69-71.

deriva³. A navegação, nesses termos, é mais compatível com o suporte impresso de leitura que é necessariamente mais estável.

A associação corrente entre "browser" e navegador foi promovida pelos programas mais comuns de utilização da Web (Netscape e Internet Explorer, por exemplo) que quase transformaram a idéia de Rede na idéia de uma grande biblioteca oitocentista.

Quase... O ciberespaço é muito grande para ser governado por apenas uma sinônimoia. Até mesmo porque esses programas não fazem muito mais do que a utopia humanista ensinava na *Roda da Leitura* de Ramelli.

O projeto de Ramelli (1588), executado apenas em 1986, pelo arquiteto Daniel Libeskind⁴, na Bienal de Veneza, consistia em um conjunto de prateleiras giratórias que tinha como público-alvo o leitor deficiente com dificuldade de locomoção.

As prateleiras encaixadas em uma grande roda deveriam permitir a leitura de vários livros sem que o leitor necessitasse sair do seu lugar.

Um rígido e minucioso sistema de controle de peso garantia que os livros não caíssem quando a roda estivesse em movimento, ao mesmo tempo em que assegurava que as páginas dos livros se mantivessem abertas no ponto definido pelo leitor.

Apesar de o projeto inicial de Ramelli ter por público-alvo deficientes físicos, é difícil não associá-lo com os fundamentos das interfaces gráficas que, desde meados dos anos 80, permitem leitura de múltiplos documentos pela alternância entre janelas⁵.

3. MARIA ERCÍLIA. "Saudades da Bagunça", *Folha de S. Paulo*. 4 de junho de 1996.
<http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/vox0406.htm>.

4. LIBESKIND, Daniel. "Three Lessons in Architecture". In: *radix - matrix*. Munique/Nova York: Prestel, 1997. p. 64.

5. Para mais informações sobre as transformações da interface dos computadores a partir dos anos 80.
v. JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. pp. 59-79.

Mas é certamente o clássico ensaio de Vannevar Bush, "As We May Think", de 1945, em que expunha o modelo do *Memex*⁶, a referência constante na arqueologia crítica que se faz a respeito da Internet e da hipertextualidade.

Concebido no fim da Segunda Guerra, seria um equipamento com base em microfilmes e teclado capaz de propiciar o cruzamento de informações geradas pela vasta produção da humanidade a partir de um único dispositivo físico.

O anseio por uma biblioteca universal foi também referencial para o projeto Xanadu, capitaneado por Ted Nelson, pai do termo "hipertexto", cunhado em 1965, e peça-chave para compreender seu já clássico *Literary Machines*⁷.

Como o próprio Nelson assinalou, "o hipertexto, ou a escrita não-sequencial com liberdade de movimentação entre os links, é uma idéia simples e óbvia. É apenas a versão eletrônica das conexões literárias tal como já as conhecemos"⁸.

Nada casual, portanto, que esse pioneiro seja hoje um dos mais ácidos críticos dos rumos tomados pela Internet e o autor de interessantes projetos que propõem não só novos protocolos alternativos ao HTTP¹, mas modelos de hipertextualidade pensados para além dos paradigmas da cultura impressa.

Entre inúmeras outras novidades, o novo formato de hipertexto em que Nelson e equipe vêm trabalhando, o Virtual Literary Format, deverá funcionar em uma estrutura não-hierárquica e em um ambiente que não simulará o papel⁹.

6. BUSH, Vannevar. "As We may Think". *The Atlantic Monthly*, jul. 1945.
<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>.

7. NELSON, Theodor Holm. *Literary Machines*. Mindful Press/Eastgate Systems Inc., 1999.

8. NELSON, Theodor Holm. "All for One and One for All". *Proceedings of Hypertext '87*, ACM, 1987.

9. NELSON, Theodor Holm. "Deeper Cosmology, Deeper Documents". *Hypertext 2001 - The Twelfth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. University of Aarhus, Aarhus, Dinamarca, 14-18 de agosto, 2001. <http://www.ht01.org/tech.html>. Outro pioneiro que se tornou crítico da estrutura da Internet é Tim Berners-Lee que vem se dedicando ao projeto conhecido como "Semantic Web", cujas especificações mais recentes encontram-se em <http://www.w3.org/DesignIssues/Notation3>.

A esse respeito, diz Nelson:

"Os paradigmas fundamentais do mundo da computação são simplesmente tradições. Os princípios básicos do computador, tal qual os ensinamos, dizem respeito a convenções e não à realidade. Os computadores hoje, basicamente, simulam duas coisas: hierarquia e papel. A hierarquia foi cuidadosamente colocada na estrutura dos arquivos do computador porque os que assim o fizeram consideraram-na correta, natural e a única forma. O papel foi também simulado na estrutura dos computadores porque parecia correto, natural e a única forma. Acredito que ambas são formas de aprisionamento que constroem e distorcem nosso trabalho e nosso pensamento.

O Adobe Acrobat e a World Wide Web simulam tanto a hierarquia quanto o papel. O Acrobat o faz em um pacote único, a Web, via URL (que segue o nome do domínio, utilizando o caminho hierárquico dos diretórios, levando, assim, à simulação do papel como um arquivo HTML).

Desse modo, esses dois formatos glorificam a aparência em detrimento da administração do fluxo do conteúdo, representando, como se assim ocorresse, o triunfo dos gráficos sobre os autores"¹⁰.

Essas longas advertências feitas por Nelson são capitais para entender o escopo de programas de navegação do tipo do Netscape e do Internet Explorer no que diz respeito às experiências de leitura que promovem.

Programas pautados pelas coordenadas de garantir a consulta de diferentes conteúdos a partir de um mesmo lugar, assegurar que os sites solicitados abram na página desejada e que seja possível transitar pelos seus links, cabe-lhes criar analogias entre o universo bibliográfico e o digital, imprimindo uma certa ordem ao caos.

Mais do que programas de navegação, Netscape e Explorer são, portanto, grandes programas de paginação, extremamente adequados ao universo simbólico no qual a Internet aparece como consolidação da biblioteca e/ou arquivo universal.

10. Idem, *Ibidem*.

Por trás, ou na base disso tudo, está o problema da concepção do conteúdo da Web, como versões expandidas do livro impresso, mais ou menos, como lembra Janet H. Murray, nos termos em que o cinema do início do século 20 era descrito como "fotografia animada", evidenciando a ignorância das especificidades de linguagem das novas mídias¹¹.

É o não-reconhecimento dessas especificidades o que explicaria a preponderância do formato linear na Internet, podendo-se dizer que a grande parte do conteúdo hipertextual disponível não passe ainda de uma massa de textos e imagens clicáveis que reitera as convenções formais de organização do volume impresso, trocando, na velha divisão do índice em capítulos, a referência ao número da página pelo link¹².

Corroborar-se, assim, a necessidade de metaforizar o ambiente de leitura impressa no de leitura on line, impondo o padrão da navegação e do deslocamento topográfico e ponto a ponto.

Visões empobrecedoras do fenômeno da Web e de suas potencialidades reduzem a discussão da interface de leitura à ontologia do suporte, dispensando a necessidade de sua crítica. Discussão que é de suma importância aqui, haja vista que na Internet, por uma lógica _ ou falta de?_ do mercado, o conteúdo é não só mediado pela interface, mas manipulado por ela.

"A interface modela a forma pela qual o usuário concebe o próprio computador e determina como o usuário pensa qualquer objeto midiático que é acessado via computador", diz Manovich sem exagero¹³.

Um problema que se aprofunda e é maximizado pelo browser, que é não só o espaço de convergência entre todas as mídias on line, mas também o mais

11. MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck - The future of narrative in cyberspace*. 2. ed. Cambridge: MIT Press, 1998. pp. 66-67.

12. *Idem*, p. 86.

13. MANOVICH, Lev. *op. cit.*, pp. 66-67.

vulnerável às inúmeras variáveis de configuração do hardware e às vicissitudes das conexões que alteram sobremaneira as formas de recepção.

O conteúdo disponibilizado aparece de acordo com o perfil de uma série de fornecedores, pois que se acessa on line é também resultante da configuração e qualidade do monitor, da velocidade da conexão, do tipo de browser, sistema operacional, marca de computador etc.

Imagem e textos hoje se dão a ver e ler sem garantia, sem nada que assegure sua unidade visual, aquele pressuposto que permitiu a Mallarmé revolucionar a poesia, confiando na materialidade da página, seguro da presença do branco que se interporia sempre no mesmo lugar entre os versos, a despeito do tipo de leitura que se fizesse¹⁴.

Especialmente por serem instáveis e dependentes de uma série de variáveis distintas, "o conteúdo e a interface mesclam-se de tal forma que não podem ser mais pensados como entidades separadas", diz Manovich, fazendo com que projetos de browsers, que dispensam recursos de paginação, despontem como uma das tendências mais interessantes da webarte e da pesquisa tecnológica.

O premiadíssimo *I/O/D*¹⁵ é não só referência obrigatória nessa discussão, mas um marco histórico. Programa de visualização das informações na Web, lançado em 1997, e que já está em sua quarta versão, transforma as palavras em diagramas dinâmicos.

Sua importância, entretanto, não reside apenas na funcionalidade e eficiência, nem tampouco em seu pioneirismo. Mas em sua capacidade de pôr em evidência a natureza linkada e dinâmica da Web, ao invés de simular sua disposição em páginas sequenciais, permitindo uma reflexão sobre interfaces de leitura alternativas aos modelos impressos.

14. MALLARMÉ, Stéphane. "Um Lance de Dados Jamais Abolirá o Acaso". In: CAMPOS, Augusto de, CAMPOS, Haroldo de e PIGNATARI, Décio. *Mallarmé*. São Paulo: Perspectiva, 1974, p. 151.

15. <http://www.backspace.org/iod/>.

*netomat*¹⁶, o metabrowser criado por Maciej Wisniewski, propõe romper essa cadeia de relações ditadas pela simulação do universo da página, desestruturando o sistema de consultas fundamentado na lógica do "point-and-click" que condiciona a leitura nos limites da navegação.

Para começar, *netomat* não lida com páginas, apenas com dados. Faz-se uma pergunta qualquer à plataforma, por meio de uma palavra-chave ou uma questão comum, e o *netomat* devolve imagens, textos, sons, vídeos, não como links, mas como dados que fluem livremente pela tela.

Não existem linhas, "scroll" (rolagem de tela), endereços, sites. Apenas os dados recuperados nos servidores, sem links clicáveis, sem referência de sua procedência. As respostas são, portanto, conjuntos de informações independentes que flutuam no espaço nada metafórico do *netomat*.

Preparada para lidar com a Web organizada como um gigantesco banco de dados de arquivos estáticos, a interface dos navegadores-padrão suprime a possibilidade da Internet ser ela mesma uma aplicação inteligente. Isso é o que afirma Maciej Wisniewski, criador do *netomat*.

Sem barras de navegação, sem comandos para voltar e avançar, sem campo para digitar a URL, sem links clicáveis. "Sem lenço e sem documento", no *netomat* os dados fluem. Você faz uma pergunta. O programa desempacota os arquivos de outros sites e os arremessa para sua tela em uma cadeia de imagens, sons e textos que se modifica a cada novo input do usuário.

Repropõem-se os repertórios de leitura na particularidade de uma Rede que se caracteriza pelo trânsito de dados. Princípio presente também no cerne do *Riot*¹⁷, de Mark Napier, que leva ao limite a experiência de estar conectado.

Isso porque *Riot* mescla o conteúdo que você estiver acessando ao que está sendo consultado por dois outros internautas. Caso ninguém esteja utilizando

16. <http://www.netomat.net>.

17. <http://www.potatoland.org/riot>.

o programa, não se preocupe. *Riot* encarrega-se de embaralhar o código do site que estiver aberto, transformando o conteúdo existente em algo imprevisível.

Seja da maneira que for, a tela vira um palimpsesto de layers, com todos os links preservados, mas criando um processo irônico que implode os limites territoriais dos domínios pela reciclagem da interface.

Primeiro "multi-user browser", *Riot* sublinha a particularidade da Internet como Rede viva que se realiza a partir de inputs simultâneos e desordenados, provenientes de diferentes nós.

Não sem razão, é definido por Napier como um ambiente colaborativo e antissocial, genuinamente darwinista, em cujo âmbito os conteúdos lutam contra outros conteúdos pela sua sobrevivência¹⁸.

O que se vê no *Riot*, portanto, é uma mescla dos sites acessados pelas três últimas pessoas que o usaram. Os resultados são justaposições, colagens geradas automaticamente que desmontam o sentido original das páginas e criam, como querem seus idealizadores, um ambiente de invenção de ironias.

*Babel*¹⁹, do artista multimídia australiano radicado na Inglaterra, Simon Biggs, também confronta a visão hierárquica do conteúdo na Internet, por meio de uma interface que funciona como um sistema de busca e um browser, trazendo à tona a incompatibilidade entre o sistema de organização da bibliotecnologia e o fluxo dos dados on line.

18. *Riot* é quase uma decorrência de uma série de programas criados pela mesma equipe que questionam a idéia da Rede como otimização dos recursos gerados para mídia impressa. Antes de *Riot*, produzido em 1999, desenvolveram, em 1998, o *Shredder* (<http://www.potatoland.org/shredder>), que se propõe a alterar a experiência de "browsear", rasgando as páginas eletrônicas, a partir de interferências na sua apresentação. Além dessas obras-primas, Mark Napier e equipe são também os criadores do *Digital Landfill*, um site de reciclagem de lixo digital. Ali, podem-se despejar velhos e-mails, páginas desatualizadas, formulários inúteis para serem recompostos pelo programa e recriados como novos objetos. (<http://www.potatoland.org/landfill>).

19. BIGGS, Simon. *Babel*. <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/babel/babel.htm> (2001).

Utiliza como base a classificação decimal Dewey (DDC)²⁰. Esse sistema, presente em cerca de 130 países, foi criado em 1837 e associa números às áreas do conhecimento, correspondentes às dez classes principais, que são depois subdivididas em dez temas cada, os quais são novamente subdivididos em dez seções.

Biggs utilizou esse sistema classificatório para organizar um espaço tridimensional, em que os números compõem hexagramas que se movimentam o tempo todo e as cores indicam a presença de outros pesquisadores no ambiente.

Os códigos classificatórios foram traduzidos em links que se abrem em uma outra janela, criando um sistema de incompatibilidades permanente entre a lógica hierárquica do conhecimento do sistema DDC e a não-linearidade da Web.

E se o assunto é corrupção de parâmetros e questionamento da organização burocrática do ciberespaço, uma (mais outra) menção à Jodi não poderia faltar, já que é a famosa dupla quem responde pelo *Wrong Browser*²¹.

Programado em Director, o *Wrong Browser* é o "unfriendly" por excelência e com muito orgulho. Em quatro versões (.com, .co.kr, .nl e .org), ele apresenta, de forma randômica, sites cujos nomes sejam formados por três letras, tipo XZg.com.

O *Wrong Browser* brinca com as diferentes combinações dessas três letras que compõem o nome, no âmbito de cada um desses tipos de domínio (.com, .co.kr, .nl e .org), trazendo o código-fonte dos documentos que estão atrelados a esses endereços para a superfície e criando links aleatórios entre essas URLs.

20. Para informações detalhadas sobre o sistema, v. Dewey Decimal Classification. <http://www.oclc.org/dewey/>.

21. *Wrong Browser*. <http://www.wrongbrowser.com> (2001).

O resultado é desconcertante. A tela de computador transforma-se em um quadro de vários quadros, sem identidade visual reconhecível, pois nem mesmo os códigos são apresentados de maneira familiar.

Não há campos específicos para digitação, a superfície é um todo que se move (ou locomove) sozinha, caso não sofra interferência do usuário.

Se o conteúdo que se revela mostra combinações aleatórias entre esses sites, o mesmo não ocorre com o seu perfil, digamos assim, etimológico, pois a escolha dos nomes curtos para compor a base do programa não é acidental.

Por serem de fácil memorização, esses nomes de domínios valem dinheiro e muitos estão à venda por quantias substanciais. O engraçado é que ninguém compra. Formam, assim, uma espécie de massa de condomínios vazios, investimentos imobiliários que não decolaram, mas já redefiniram o valor do espaço.

E é isso, o passeio subversivo por esses sites, que enobrece o lúdico (e perverso) *Wrong Browser*. Segundo seus criadores, o programa funciona como um carrossel. Só que, ao invés de sentar no seu cavalete e circular sem sair do lugar, você fica pulando de um a outro. E, o melhor, esse círculo não tem fecho. Você pode adicionar, temporariamente, dados e provocar rearranjos automáticos e encontros casuais. Ou seja, pode, enfim, browsear...

>Recursos Avançados

>Bookmarks

MARIA ERCÍLIA. "Saudades da Bagunça", *Folha de S.Paulo*. 4 de junho de 1996.

<http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/vox0406.htm>

BUSH, Vannevar. "As We may Think".

The Atlantic Monthly, jul. 1945.

<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>

Xanadu.net. <http://www.xanadu.net>

NELSON, Theodor Holm. "Deeper Cosmology, Deeper Documents".

Hypertext 2001. <http://www.ht01.org/tech.html>

Berners-Lee, Tim. *Notation 3*.

<http://www.w3.org/DesignIssues/Notation3>

I/O/D. <http://www.backspace.org/iod/>

netomat. <http://www.netomat.net>

Riot. <http://www.potatoland.org/riot>

Shredder. <http://www.potatoland.org/shredder>

Digital Landfill. <http://www.potatoland.org/landfill>

Babel. <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/babel/babel.htm>

Wrong Browser. <http://www.wrongbrowser.com>

Sair

Mas não é isso que se espera da Rede e mais precisamente da literatura on line? Uma literatura fundada em um grau de ironia tão radical que seja capaz de corromper os pressupostos de ordenamento e representação da cultura impressa, forçando não o descarte do livro de papel, mas sim a redefinição do que se espera do livro eletrônico?

Operações transgressoras, que lidem com outros códigos de leitura, propondo encadeamentos inusitados para formatos editoriais estáveis, como o *Visual Thesaurus*¹, elaborado pela produtora Plumb Desing, de Nova York, a partir da *WordNet* (um léxico on line da língua inglesa que contextualiza as palavras analiticamente), e organizado pelo laboratório de Ciências Cognitivas da Universidade de Princeton em 1985².

A produtora criou um programa, o Thinkmap, para dar aos bancos de dados uma interface gráfica. Para comprovar a que vieram, transformaram o conteúdo da *WordNet* em uma teia de palavras e significados que permite ao leitor alinhar os sentidos espacialmente³.

Interessante no *Visual Thesaurus*, por sua conexão com o contexto impresso, é notar que ele passa longe da discussão sobre em que medida o mercado da leitura na tela rivalizará com a leitura no papel.

1. *Visual Thesaurus*. <http://www.plumbdesign.com/thesaurus/>.

2. Com base em teorias psicolinguísticas de memorização do léxico, a *WordNet* funciona sobre um banco de dados de mais de 50 mil palavras e 40 mil frases, que combinadas resultam em aproximadamente 70 mil definições de sentido das palavras.

3. A espacialidade particular da escritura digital fica evidente quando se analisam os softwares específicos para criação hipertextual, como o Storyspace (<http://www.eastgate.com/Storyspace.html>), desenvolvido por Mark Bernstein e Michael Joyce, autor de uma das primeiras "hiperficções", a celebrada *afternoon, a story* (1987). Outro clássico da hiperficção é o também celebrado *Victorian Garden* (1991), de Stuart Moulthrop, inspirado pelo sugestivo conto de Borges "O Jardim de Caminhos que se Bifurcam".

Discussão que é redundante, não seria excessivo repetir, já que ela não pode ir além de considerações que estabelecem uma competição estéril entre suportes sem dar conta da reflexão sobre quais universos de leitura serão possíveis com o rompimento das noções de página e volume, as implicações de uma linguagem não-fonética e as rearticulações proporcionadas por um ambiente de Rede que desconsidere as malhas dos discursos autorizados pelas citações.

É isso que está em pauta na interface criada por Rafael Marchetti Renno que se vale de uma pele digital (skin) para estabelecer novos parâmetros de interação entre o leitor e a Internet.

Não é todo dia que se tem a oportunidade de digitar uma URL com nome de doença (*Influenza*), seguida de um ponto etc., ponto br, e receber, de troco, uma pele que adere a todas as janelas do seu computador, permitindo que se navegue no site recém-escolhido a partir de qualquer ponto da área de trabalho (desktop)⁴.

Não se trata de skins do tipo dos distribuídos pelo ICQ, e a maior parte dos media players, como o Windows Media e o Winamp, que dão a possibilidade de trocar a decoração daquelas telinhas ridículas, que simulam o console de um aparelho de vídeo ou de rádio, por outras mais ridículas ainda.

Combinando a linguagem XML (Extensible Markup Language) ao formato de vídeo digital movie (.mov), utilizado pelo QuickTime Player da Apple, a pele criada por Rafael Marchetti é o acesso principal ao conteúdo de seu site.

Surrupia muito mais que a barra de navegação do browser. Cola-se a todos os documentos abertos no computador, invade a área de trabalho, contaminando tudo com sua geometria construtivista.

Ao invés de sentir-se hackeado por um intruso, a implantação de Rafael em nosso território confere-nos um estado de liberdade.

4. <http://www.influenza.etc.br>.

Desafiador, obriga a pensar estratégias de percurso porque impõe que se desautomatizem as rotinas de leitura e interação, forçando repensar os parâmetros de usabilidade e conferindo novos atributos às funcionalidades.

Tudo isso, certamente, porque há um algo mais que utilização de mídias embutido em seus códigos: atitude. Uma atitude que se traduz em opção precisa. Criar sentido ao invés de distribuir conteúdo.

Chama a atenção, sem dúvida alguma, que os trabalhos mais intrigantes, seja no âmbito webarte, seja no circuito específico da ciberliteratura, são os que operam discursos críticos no âmbito da própria estrutura de funcionamento da Internet⁵.

Mais do que atualização da perspectiva estruturalista, essa coincidência faz refletir sobre a força epistemológica do livro impresso. Tão enraizada ela é que, no limite mais extremo, a Internet ainda só consegue criar algo diferente quando se debruça sobre si mesma, quase como querendo indagar como poderá subverter a própria retórica do teclado QWERTY, inventado por Christopher Latham Sholes, pai da máquina de escrever, por volta de 1870.

Isso porque não é apenas esse descompasso que, todavia, assombra a especificidade da Internet. O teclado responde ao corpo das invenções mecânicas do século 19, o monitor reitera o universo dos anos 50 da televisão e projetos aclamados, como o projeto Gutenberg e a Bibliotheca Universalis, recuperam os anseios da biblioteca de Alexandria⁶.

5. Além dos já citados trabalhos da jodi.org e olia lialina, poder-se-ia aqui lembrar de *Phoneme*. (<http://phoneme.walkerart.org/>), de Mark Amerika, um audiobook feito a convite da Gallery 9, especializada em webarte, do Walker Arts Center de Minneapolis. Disponível em MP3, Real Audio e também em CD, costura comentários de personagens do mundo digital (como do webdesigner e do gerente de marketing de um software de vídeo para a Internet) que, colados uns aos outros, criam um vazio comunicativo. Com isso, vão restabelecendo, paradoxalmente, o link da voz com o corpo, corrompido pelas telecomunicações.

6. Sobre o descompasso entre o que é a Internet e a sua cultura material, v. CUBBIT, Sean. *Digital Aesthetics*. Londres: Sage, 1998. pp. 1-14. Para os projetos citados, acesse <http://www.kb.nl/gabriel/bibliotheca-universalis/en/bibliotheca-universalis-projet.htm> (Bibliotheca Universalis) e <http://promo.net/pg/> (Projeto Gutenberg).

Contudo, o desenvolvimento tecnológico aponta para um grau de conectividade tal, que faz pensar que os sistemas wireless (sem-fio) subverterão essa lógica brevemente.

Tudo indica que nos próximos anos será possível acessar com facilidade a Internet a partir de uma multiplicidade de equipamentos (não só telefones celulares, palm tops e pagers, mas também relógios e roupas, entre outros) e por diferentes sistemas de arquitetura de redes combinadas⁷.

Maximizam-se as possibilidades intrínsecas a um repertório cultural pautado pela transitoriedade dos conteúdos que serão mantidos em constante estado de transmissão, dentro de ambientes cíbridos (on line e off line), agenciados por inúmeros dispositivos "nomádicos", como os PDAs (Personal Digital Assistants).

Instrumentos especialmente desenvolvidos para a adequação a situações de trânsito e deslocamento, os PDAs (Palms, Pocket PCs, entre outros) são ferramentas de adaptação a um universo urbano de contínua aceleração e afetam sensivelmente as formas de percepção, visualização e comunicação remota.

A arte pensada para essas interfaces exige obviamente a adequação dos tamanhos das imagens e textos às dimensões exíguas dos monitores. Contudo, essa é uma questão ontológica e não responde à clivagem epistemológica que se impõe nesse contexto. Trata-se agora de refletir sobre a recepção em ambientes de constante fluxo e em condições entrópicas.

Celulares e PDAs remetem, acima de tudo, a situações em que o indivíduo está sempre envolvido em mais de uma atividade (dirigindo e falando, por exemplo), interagindo com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não-correlatas.

7. Um dos projetos mais interessantes nesse sentido é o "Jini" da Sun Microsystems. *Jini Connection Technology*. - <http://www.sun.com/jini/overview/index.html>.

Criar para essas condições implica, por isso, repensar a própria natureza da fruição artística e das convenções e formatos da comunicação no âmbito de uma cultura pautada pela ubiquidade, em que a contemplação eventualmente se esvanecerá, passando a conviver com um leitor de interfaces distribuídas e mídias divergentes e assíncronas⁸.

Por esse caminho, que se insinua já nos projetos aqui comentados, vem se colocando em xeque a órbita do volume e todos os seus desdobramentos_ lingüísticos, jurídicos e da própria cultura material da página_, aproximando a discussão do Livro depois do Livro da magnitude de um livro de areia.

Livro fluido, livro da leitura em aberto, é o livro do vir-a-ser da literatura porque celebra não o formato, nem o suporte, mas as recomposições do sentido e da linguagem.

⁸. Para algumas experiências pioneiras, v. *(re)distributions - PDA, Information Apliance, and Nomadic Arts as Cultural Intervention*. <http://www.voyd.com/ia/>.

>Sair
>Bookmarks

Visual Thesaurus

<http://www.plumbdesign.com/thesaurus/>

Storyspace

<http://www.eastgate.com/Storyspace.html>

Bibliotheca Universalis

http://www.kb.nl/gabriel/bibliotheca-universalis/en/bibliotheca_universalis_projet.htm

Projeto Gutenberg

<http://promo.net/pg/>

Influenza

<http://www.influenza.etc.br>

Jini

<http://www.sun.com/jini/overview/index.html>

phon:e:me

<http://phoneme.walkerart.org/>

(re)distribution (PDA, Information Apliance, and Nomadic Arts as Cultural Intervention)

<http://www.voyd.com/ia/>

Leia_me.txt

A função do tradicional arquivo "read me", que acompanha muitos programas de computador, é evidenciar o histórico de seu desenvolvimento e chamar a atenção para aspectos que seu usuário dificilmente notaria e que não ficam explícitos no seu "código-fonte".

Não é diferente aqui. É importante, por isso, lembrar que *O Livro depois do Livro* foi, primeiramente, o nome de uma seção da exposição "Ex-Libris/Home Page", dirigida por Ricardo Ribenboim e realizada no Paço das Artes em 1996, pela qual respondi pela curadoria. Foi aí que se iniciou essa pesquisa.

Na época, trabalhava no Universo On Line, onde aprendi, no tranco e na raça, o que era Internet do outro lado do monitor e desfrutei do prazer da companhia diária de Maria Ercília, responsável por vários *insights* que se transformaram em momentos deste ensaio.

Anos e anos se passaram sem que a cumplicidade encorajadora das críticas, amigas e professoras, Paula Beiguelman, Marisa Lajolo e Marlyse Meyer, deixasse de me acompanhar, investindo essa autora de uma dose de segurança que se confunde, pelo privilégio que a relação denota, com justificada vaidade.

A leitura dos olhos borgeanos de Lúcia Santaella, sempre capaz de converter a simplicidade da linha em caminhos que se bifurcam rizomicamente, enobreceu o trabalho, enxergando sentidos que, provavelmente, só cabem na desmedida de seu raro horizonte intelectual.

Sem o incentivo de meus pais, Bernardo e Sylvia, meus eternos mestres, de minhas irmãs, Evane e Lilian, e meu irmão, Luciano, cuja ausência dolorosa não suprime sua meiga força mobilizatória, nada disso e nem do que veio depois se realizaria.

A inquietude de meus amigos, Rogério da Costa, Sergio Bairon, Thomas Swiss, Marcus Bastos e Mark Amerika, nunca deixou meu pensamento em paz...

Heloisa Buarque de Holanda, Peter Weibel, José Geraldo Couto e Loss Pequeño Glazier são responsáveis diretos e indiretos pela repercussão desse projeto, emulando seu conteúdo com a envergadura de sua responsabilidade crítica.

Ao carinho de minha filha, Mayara, devo todos os momentos de alegria que interceptaram essa jornada "Internet adentro" e outras tantas coisas que não se colocam, felizmente, entre https, dois pontos e duas barras.

Nelson Brissac esteve presente ao longo de todo o percurso desse projeto, sem nunca deixar de lado a interlocução que redireciona e questiona os meandros de uma pesquisa tão mutante como essa. É dele o que tiver de melhor.

Por fim, e desde o início de tudo, a generosidade e a confiança de Helena Katz foram vetores imprescindíveis para virar a página e começar de novo aquilo que pensava ser impossível continuar. A ela jamais poderia agradecer ou retribuir qualquer coisa. Todo muito seria sempre pouco.

Código-fonte

Livros

AASPERTH, Espen J. *Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ARAÚJO, Ricardo. *Poesia Visual - Vídeo Poesia*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

BARTHES, Roland. *O Óbvio e o Obtuso - Ensaios Críticos III*. Trad. Lea Fernandes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, Roland. *O Prazer do Texto*. Trad. Jacó Guinsburg. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total (Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem)*. Trad. Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Editora Sulina, 1997.

BAIRON, Sérgio & Petry, Luis Carlos. *Hipermídia: Psicanálise e História da Cultura*. São Paulo: PUC-SP/UCS, 2000.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard. *Remediation - Understanding New Media*. MIT Press, 2000.

BOLTER, Jay David. *Writing Space: computers, hypertext and the remediation of print*. 2. ed. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

BRINGSJORD, Selmer & FERRUCCI, David A. *Artificial Intelligence and Literary Creativity: Inside the Mind of Brutus, a Storytelling Machine*. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Assoc., 1999.

BURGIN, Victor. *In Different Places. (Place and Memory in Visual Culture)*. Berkley: University of California Press, 1996.

CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de + PIGNATARI, Décio. *Mallarmé*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

CERTEAU, Michel de. *A Escrita da História*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1988.

CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano - Artes de Fazer*. 3. ed. São Paulo: Vozes, 1994.

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

CHARTIER, Roger. *A Aventura do Livro (do Leitor ao Navegador)*. Trad. Regina Carmello Côrrea de Moraes. São Paulo: Editora Unesp, 1998.

COSTA, Rogério da. *Cultura Digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.

CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad, 2001.

CUBBIT, Sean. *Digital Aesthetics*. Londres: Sage, 1998.

DERRIDA, Jacques. *Mal de Arquivo*. São Paulo: Relume-Dumará, 2001.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. Trad. Miriam Chnaiderman e Renato Janine Ribeiro. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

DERRIDA, Jacques. *A Escritura e Diferença*. Trad. Maria Beatriz N. da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1971.

DRUCKREY, Timothy (org.) *Electronic Culture (Technology and Visual Representation)*. Aperture, Toronto, 1996.

FOUCAULT, Michel. *Isto não é um Cachimbo*. 2. ed. Trad. Jorge Coli. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. Trad. Samma Talma Muchail. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

GUINZBURG, Carlo. *Olhos de Madeira (nove reflexões sobre a distância)*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

GILSTER, Paul. *Digital Literacy*. Nova York: John Wiley & Sons Inc., 1997.

GLAZIER, Loss Pequeno. *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Alabama: The University of Alabama Press, 2002.

HAYLES, N. Katherine. *Writing Machines*. Cambridge, Mass., MIT Press, 2002.

HOLTZMAN, Steven. *Digital Mosaics - The Aesthetics of Cyberspace*. Nova York: Simon & Schuster, 1997.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001

KROKER, Arthur & KROKER, Marilouise (orgs.) *Digital Delirium*. Nova York: St. Martin's Press, 1997.

LaCAPRA, Dominick. *History and Criticism*. Ithaca: Cornell University Press, 1987.

LAJOLO, Marisa. *Do Mundo da Leitura para a Leitura do Mundo*. São Paulo: Ática, 1993.

LANDOW, George. *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

LEÃO, Lucia. *A Estética do Labirinto*. São Paulo: Editora Anhembi, 2002.

LIBESKIND, Daniel. *radix - matrix*. Munique, Nova York: Prestel, 1997.

LUNENFELD, Peter (org.) *The Digital Dialectic*. Cambridge: MIT Press, 1999.

LUNENFELD, Peter. "Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics". In: *Photography after Photography - Memory and Representation in the Digital Age*. Amsterdam: G&B, 1996.

LEMOS, André. *Cibercultura*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *O Que é O Virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. "Hipermissão: O Labirinto como Metáfora". In: Diana Domingues (org.) *A Arte no Século XXI*. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2001.

MANGUEL, Alberto. *História da Leitura*. Trad. Pedro Maia Soares. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001.

MEYER, Marlyse. *As Mil Faces de um Herói Canalha*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.

MITCHELL, William J. *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post Photographic Era*. MIT Press, 1994.

MORSE, Margaret. "Nature Morte: Landscape and Narrative in Virtual Environments". In: *Immersed in Technology*. Cambridge: MIT Press/Banff Centre for the Arts, 1997.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck - The future of narrative in cyberspace*. 2. ed. Cambridge: MIT Press, 1998.

NELSON, Theodor Holm. *Literary Machines*. Mindful Press/Eastgate Systems Inc., 1999.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PLAZA, Julio & TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: Poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1996.

SCHWARZ, Hans-Peter. *Media-Art-History*. Munique, Nova York, Karlsruhe: Prestel/ZKM, 1997.

SNYDER, Ilana. *Hypertext - The Electronic Labyrinth*. Nova York: New York University Press, 1997.

STEFIK, Mark. *Internet Dreams (Archetypes, Myths and Metaphors)*. Cambridge: MIT Press, 1996.

TAYLOR, Mark C. & SAARINEN, Esa. *Imagologies (Media Philosophy)*. Londres: Routledge, 1994.

Artigos e Ensaios

BALPE, Jean-Pierre. "Pour Une Littérature Informatique: Un Manifeste..." http://www.univ-reunion.fr/t99_miroirs/multi_ct/littinfo/1_balpe.htm (1999).

BAUDRILLAD, Jean. "In the Shadow of the Millenium. (Or the suspense of the year 2000)". In: *Ctheory*, 23 de setembro de 1998. http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=104.

BERNERS-LEE, Tim. "The myth of name and addresses". <http://www.w3.org/DesignIssues/NameMyth.html> (1996).

BERNERS-LEE, Tim. "Notation 3". <http://www.w3.org/DesignIssues/Notation3.html>, 2003.

BUSH, Vannevar. "As We May Think". *The Atlantic Monthly*, jul. 1945. <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>.

CASATI, Roberto. "What the Internet Tell us About the Real Nature of the Book." http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=printable&ConfText_ID=6.

ECO, Umberto. "From Internet to Gutenberg". Conferência proferida em 12 de novembro de 1996. The Italian Academy for Advanced Studies in America.

Columbia University: Nova York, EUA.

<http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/Internt3.htm>.

ECO, Umberto. "Un Art d'oublier est-il concevable?" *Traverse*, 40, abr. 1987, pp. 124-134.

GATES, Bill. "Beyond Gutenberg". <http://www.microsoft.com/presspass/ofnote/11-19billg.asp>.

GITELMAN, Lisa. "Materiality Has Always Been in Play" - An Interview of N. Katherine Hayles. The Iowa Review Web, <http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/hayles/hayles.htm> (2002).

Le Livre Virtuel (dossier). Libération. <http://liberation.fr/ebook/actu/objet.html>.

BERNERS-LEE, Tim. "The Myth of Name and Addresses". In: *Axioms on Web Architecture*, 1996. <http://www.w3.org/DesignIssues/NameMyth.html>.

MARIA ERCÍLIA. "Saudades da Bagunça", *Folha de S. Paulo*, 4 de junho de 1996. <http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/vox0406.htm>.

MARIA ERCÍLIA. "Afinidades Eletivas". *Folha de S. Paulo*, 6 de agosto de 1996. <http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/vox0608.htm>.

MARIA ERCÍLIA. "Quem quer o livro eletrônico?" *Folha de S. Paulo*, 4 de agosto de 1998. <http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/nvox0408.htm>.

MENEZES, Philadelfo. "Poesia Intersignos. Do impresso ao sonoro e ao digital." <http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/catalogo.htm> (1998).

NEGROPONTE, Nicholas. "Being Local". *Wired*, v. 4, n. 11, nov. 1996.

NELSON, Theodor Holm. "All for One and One for All". *Proceedings of Hypertext '87*. ACM, 1987.

NELSON, Theodor Holm. "Deeper Cosmology, Deeper Documents". *Hypertext 2001 - The Twelfth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. University of Aarhus, Aarhus, Dinamarca, 14-18 de agosto, 2001. <http://www.ht01.org/tech.html>

Revistas de Crítica Literária e Hipertextual

Alt-X Online. <http://www.altx.com/index2.html>

Alire. <http://www.mots-voir.com/>

Cuting Edge. <http://www.eastgate.com/Edge.html>

Digital Studies. <http://www.altx.com/ds/>

ebr. <http://www.altx.com/ebr/>

Hypertext Now. <http://www.eastgate.com/HypertextNow/Welcome.html>

Literal-Latte. <http://www.literal-latte.com/indexright.html>

Kairos. <http://english.ttu.edu/kairos/>

Tank 20. <http://www.tank20.com/>

The Iowa Review Web. <http://www.uiowa.edu/~iareview/mainpages/tirwebhome.htm>

Trace. <http://trace.ntu.ac.uk/>

Theory and Technique. <http://www.duke.edu/~mshumate/theory.html>

Ciberliteratura

Ciberficção e Ciberpoesia

AMERIKA, Mark. *Filmtext*. <http://filmtext.newmediacentre.com/> (2002)

AMERIKA, Mark. *phone.me*. <http://phoneme.walkerart.org/> (1999)

AMERIKA, Mark. *Grammatron*. <http://www.grammatron.com> (1997)

AND, Miekal. *After Emmet*.
<http://net22.com/qazingulaza/joglars/afteremmett/bonvoyage.html> (1997)

CAYLEY, John. *What We Will*. <http://www.z360.com/what> (2001)

GRANCHER, Valéry. *No Memory*. <http://www.imaginet.fr/nomemory/> (1997)

GREENAWAY, Peter. *The Tulse Luper Suitcase*. <http://www.tulseluper.net/> (1999)

JOYCE, Michael. *afternoon, a story*. Eastgate Systems (1987) (em disquete)

LAURENTIZ, Silvia. "Econ".
<http://www.pucsp.br/pos/cos/interlab/in4/entrada1.htm> (1998)

LIALINA, Olia. *Anna Karenin goes to Paradise*.
<http://www.teleportacia.org/anna/> (Moscou, 1997)

LIALINA, Olia. *My Boyfriend Came from the war*.
<http://www.teleportacia.org/war/> (1997)

MARTIN, Juliet. *ooxxxxxxx*.
<http://www.julietmartin.com/ooxxxxxxx/Answer.html>

MEMMOTT, Talan. *Lexia to Perplexia*.
<http://trace.nyu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm> (2000)

MOORISSEY, Judy. *The Jew's Daughter*. <http://www.thejewsdaughter.com/> (2000)

MOULTHROP, Stuart. *Victorian Garden*. Eastgate Systems (1991) (em disquete)

ORING, Sheryl. *Writer's Block*. <http://www.writers-block.org.br/> (1999)

REDL, Erwin. *Truth is a Moving Target*.
<http://www.paramedia.net/projects/truth/index.html> (1998)

ROSENBERG, Jim. *Diagrams Serie 5*.
http://www.well.com/user/jer/d5/d5_Intro.html (1995-1999)

SÉRANDOUR, Eric. *Écritures & Ordinateurs*. <http://www.serandour.com/>

VALLIAS, André. *A Leer*. <http://www.refazenda.com.br/aleer/> (1997)

ZERVOS, Komninos. http://www.gu.edu.au/ppages/K_Zervos/

Obras Multiautorias, Colaborativas e Generativas

BALPE, Jean-Pierre. *Trajectoires*. <http://www.trajectoires.com/> (2001)

CANTELOW, Ann. *Interactive Poetry Page*. http://atlas.csd.net/~cantelow/cgi-bin/poem_view.pl/aha.

CHANG, Isabel. *aspergillum gently*. <http://www.foxfatale.com/168/> (2000)

DAVIS, Douglas. The World's First Collaborative Sentence
<http://cag0.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html> (1994 - 2002)

DIAS, Cícero Inácio. *Assina: do texto ao contexto*.
<http://www.pucsp.br/~cicero/assina>

ENDLER, Ronaldo. <http://www.plural.com.br/ind.html> (1998 - 1999)

DECK, Andy. *Icontext*. <http://www.andyland.net/Icontext> (1999)

THORIGNTON, Helen (texto); PETTI, M.R. (design) & NEILSON, John (programação). *Solitaire*. <http://www.turbulence.org/Works/solitaire/index.html>

WARNELL, Ted. *Poem by Nari Amerika*. <http://warnell.com/real/amerika.htm> (1998)

Codigobra (codework)

Jmez. <http://www.hotkey.net.au/~netwurker/resume2e.htm> (1995 -)

0100101110101101 (1999 -)

<http://www.0100101110101101.org>

%20Wrong. <http://404.jodi.org/index.html> (s.d.)

ASCII Art Ensemble. <http://desk.org/a/a/e/>

ClipIt! <http://www.coin-operated.com/projects/clipit.html> (2002)

DAGGETT, Mark. *Desk Swap*. <http://www.deskswap.com/> (2001)

Desktop IS. <http://www.easylife.org/desktop/> (2000)

Generator. <http://www.generative.net/> (2000 -)

Pixel Plunder. <http://www.year01.com/plunder/> (2001)

The 2nd Perl Poetry Contest. <http://www.perlguy.com/contest.html>

TAKAHASHI, Tomoko & POLLARD, Jon (programação). *Word Perfect*.
<http://www.e-2.org/perfect/frame.html> (2000)

WARNELL, Ted. *Berl10z*. <http://warnell.com/syntac/berl10z.htm> (2000)

Browsers e Interfaces (Máquinas de ler)

BIGGS, Simon. *Babel*. <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/babel/babel.htm>
(2001)

I/O/D. <http://www.backspace.org/iod/> (1997 -)

Jodi. *Wrong Browser*. <http://www.wrongbrowser.com/> (2000)
NAPIER, Mark. *Riot*. <http://www.potatoland.org/riot> (1999)
NAPIER, Mark. *Digital Landfill*. <http://www.potatoland.org/landfill> (1998)
NAPIER, Mark. *Shredder*. <http://www.potatoland.org/shredder> (1997)
RENNO, Rafael Marchetti. <http://www.influenza.etc.br>
Visual Thesaurus. <http://www.plumbdesign.com/thesaurus/> (1998)
WISNIEWSKI, Maciej. *netomat*. <http://www.netomat.net> (1999)

Máquinas de Escrever e Desescrever

Storyspace Eastgate Systems. <http://www.eastgate.com/Storyspace.html>
Wiki. <http://c2.com/cgi/wiki>
LAIN, Rafael & DETANICO, Ângela. *Entre. Fêmur*, 2001 (em CD-ROM). Versão compacta disponível em: <http://www.femur.com.br>
LEVIN, Golan, com Jonathan Feinberg and Cassidy Curtis. *Alphabet Synthesis Machine*.
<http://alphabet.tmemo.org/> (2002)
MATUCK, Arthur. *Landscript*. <http://www.teksto.com.br/> (2002)
NIMOY, Joshua. *Textension*. <http://textension.jtnimoy.com/> (2001)
The Dada Engine. <http://dev.null.org/dadaengine>
The Postmodernism Generator. <http://www.elsewhere.org/cgi-bin/postmodern/>

Diretórios e Sites de Referência

Electronic Literature Organization. <http://www.eliterature.org/>

Electronic Poetry Center. <http://epc.buffalo.edu/e-poetry/>

Pgesjs. <http://www.pgesjs.net>

Rhizome Art Base. <http://rhizome.org/artbase/index.php>

Text-e. <http://www.text-e.org>

www.editorapeirópolis.com.br



A gente publica o que gosta de ler:
livros que transformam!